

ИГРЫ КАК ИСКУССТВО

СТРАНА ИГР

FAMITSU
EDGE
PC GAMER

ИЗБРАННОЕ

Где DVD?

Видеоприложение
к журналу – бесплатно
на gameland.ru

PLAYSTATION XBOX

ВИДЕО КОДЗИМА • THE LAST OF US • SHIN MEGAMI TENSEI
СОЗДАНИЕ BIOSHOCK • ГЛОБАЛЬНЫЕ СТРАТЕГИИ

PS Vita



ПРЕМЬЕРА
В РОССИИ

UNCHARTED: ЗОЛОТАЯ БЕЗДНА

СТУДИЯ DICE, ЧАСТЬ 3 • ЧТО ТАКОЕ КИБЕРПАНК?

256
СТРАНИЦ!

РЕКОМЕНДУЕМАЯ
ЦЕНА
250₽

publishing for enthusiasts



hi-top media
(game)land

ВОЗВРАЩЕНИЕ ЛЕГЕНДЫ!

- СТАНЬТЕ ГЕРОЕМ ОСТРОСЮЖЕТНОЙ ИСТОРИИ В МИРЕ SYNDICATE 2069
- ИСПОЛЬЗУЙТЕ АРСЕНАЛ ФУТУРИСТИЧЕСКОГО ОРУЖИЯ ДЛЯ УНИЧТОЖЕНИЯ ВРАГОВ И ЗАПОЛУЧИТЕ ИХ ТЕХНОЛОГИИ НА БЛАГО СВОЕЙ КОРПОРАЦИИ
- ЗАМЕДЛЯЙТЕ ВРЕМЯ, СМОТРИТЕ СКВОЗЬ СТЕНЫ, ВЗЛАМЫВАЙТЕ, КОНТРОЛИРУЙТЕ И УНИЧТОЖАЙТЕ ЦИФРОВЫЕ УСТРОЙСТВА С ПОМОЩЬЮ ЧИПА DART6
- СОЗДАЙТЕ СОБСТВЕННЫЙ СИНДИКАТ И СРАЖАЙТЕСЬ ЗА МИРОВОЕ ГОСПОДСТВО В КОМПАНИИ ТРЕХ ЕДИНОМЫШЛЕННИКОВ



SYNDICATE™

В ПРОДАЖЕ
С 23 ФЕВРАЛЯ

БИЗНЕС - ЭТО ВОЙНА!

18

www.pegi.info

PC
DVD

PS3

PlayStation 3

PlayStation Network

XBOX 360

XBOX LIVE

© 2012 Electronic Arts Inc. EA, логотипы EA и Syndicate являются товарными знаками Electronic Arts Inc. Логотип Starbreeze является товарным знаком Starbreeze AB. "Xbox", "PlayStation", "PS3", "PSP" и "X" являются зарегистрированными торговыми марками Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE и логотипы Xbox являются торговыми марками группы компаний Microsoft и используются по лицензии Microsoft. Все остальные торговые марки являются собственностью соответствующих владельцев. Все права защищены.

РЕКЛАМА



<http://www.ea.com/ru/syndicate>

www.epidemz.net

И Г Р Ы К А К И С К У С С Т В О

СТРАНА ИГР

PLAYSTATION

XBOX

N

FAMITSU
EDGE
PC GAMER

ИЗБРАННОЕ

256
СТРАНИЦ!

Где DVD?

Видеоприложение к журналу –
бесплатно на gameland.ru

PSVITA
ПРЕМЬЕРА
В РОССИИ

СОЗДАНИЕ
BIOSHOCK

ГЛОБАЛЬНЫЕ
СТРАТЕГИИ

THE LAST OF US

ХИДЕО КОДЗИМА

FINAL FANTASY XIII-2

СТУДИЯ DICE, ЧАСТЬ 3

АВГУСТ
ВОСЬМОГО



Слово редакторов

март 2012 #3 [331]

Чувствую, что нужен мини-брифинг для новых читателей. Итак, «Страна Игр» – это журнал, где собраны самые интересные материалы для увлеченных геймеров. Лучшее, что можно сделать в России, плюс избранные статьи самой авторитетной зарубежной прессы – журналов Famitsu Weekly, Edge, PC Gamer UK. Если вам почему-то кажется, что мы пишем не совсем о тех играх, которые обмусоливают другие отечественные медиа – это нормально. Нам интересно то, что злободневно и актуально именно в мире. Игры, которые обсуждают геймеры на Kotaku, GameFAQs, IGN, GameSpot или, скажем, русском GameMag. И если вам попадаются незнакомые названия – это повод задуматься: не пропускаете ли вы какие-то вещи, которые могли бы полюбить? Конечно, мы не игнорируем интересные релизы для компьютеров, но отвергаем смешной ПК-шовинизм.

Наш слоган: «Игры как искусство». В том числе поэтому мы пишем об электронных развлечениях как части более широкой массовой культуры. Иногда говорят, что в «СИ» «много аниме», но это не так – рубрика о японской анимации и комиксах в среднем занимала по 6 страниц в номере, а в последнее время и вовсе ушла на модернизацию, уступив место текстам о «Звездных войнах», киберпанке и творчестве студии Pixar.

Константин Говорун,
главный редактор
darkwren.livejournal.com

Спешу обрадовать тех, кто соскучился по статьям Евгения Закирова: в этом номере мы публикуем два репортажа за его авторством. Первый – рассказ о поездке в Стокгольм, на презентацию Electronic Arts, второй – отчет о лондонском показе игр Ubisoft для PS Vita. Если немецкое посольство будет благосклонно, то в следующем номере ждите еще один репортаж от Евгения. Порадую и тех, кто с нетерпением ждет материалов от Валерия Корнеева, – читайте его колонку в этой «СИ».

А вот рецензию на Soul Calibur V вы на последующих страницах не найдете. Напечатав в предыдущем выпуске спецматериал по мотивам превью-версии, мы решили, что в обзоре должны представить мнения всех, кто в нашей редакции любит Soul Calibur. Пока я пишу эти строки, мои коллеги осваиваются с новыми персонажами и изучают, как поменялись приемы знаковых героев, наигрывая часы в схватках друг против друга, чтобы представить вам максимально глубокий отчет об увиденном. Лично я всегда играю за Зигфрида и, как только мы сдадим номер, побегу догонять остальных. А то мне тут все рассказывают наперебой, какая Виола классная, – надо освоиться и с ее мувистом!

Наталья Одинцова,
заместитель главного редактора

Главный редактор
Константин Говорун
wren@glc.ru

Зам. главного редактора
Наталья Одинцова

Редакторы Артем Шорохов, Сергей Цилюрик, Святослав Торик, Александр Щербаков, Валерий Корнеев

Арт-директор Егор Тулин

Верстальщик Наташа Титова

Корректор Юлия Соболева

GAMELAND ONLINE Алексей Бутрин

Видео Юрий Левандовский

Адрес редакции 115280, г. Москва, ул. Ленинская Слобода, д. 19, Омега плаза, компания «Гейм Лэнд»
Телефон: (495) 935-70-34
Факс: (495) 545-09-06

strana@glc.ru

Генеральный издатель

Андрей Михайлюк

dronich@glc.ru

Зам. ген. издателя по развитию

Евгений Попов

PR-менеджер

Екатерина Гуржий

(game)land

Генеральный директор

Дмитрий Агарунов

Финансовый директор

Андрей Фатеркин

Директор по маркетингу

Елена Каркашадзе

Главный дизайнер

Энди Тернбулл

Директор по производству

Сергей Кучерявый

РАЗМЕЩЕНИЕ РЕКЛАМЫ

Тел.: (495) 935-7034,

факс: (495) 545-0906

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Директор группы LIFESTYLE

Алиса Сысоева

sysoeva@glc.ru

Менеджер

Мария Самсоненко

samsonenko@glc.ru

Администратор

Наталья Веприцкая

vepritskaya@glc.ru

Директор группы TECHNOLOGY

Марина Филатова

filatova@glc.ru

Старшие менеджеры

Оксана Алехина

alekhina@glc.ru

Ольга Емельянцева

olgaeml@glc.ru

Менеджер

Елена Поликарпова

polikarpova@glc.ru

Директор корпоративной

группы (работа с рекламными агентствами)

Кристина Татаренкова

tatarenkova@glc.ru

Старший трафик-менеджер

Марья Буланова

bulanova@glc.ru

ОТДЕЛ СПЕЦПРОЕКТОВ

Директор

Александр Коренфельд

korenfeld@glc.ru

Менеджеры

Светлана Мюллер

Наталья Тулинова

РАСПРОСТРАНЕНИЕ И ПОДПИСКА

Телефон: (495) 935-70-34,

Факс: (495) 545-09-06

Директор по дистрибуции

Татьяна Кошелева

kosheleva@glc.ru

(495) 935-70-34 доб. 225

Руководитель

отдела подписки

Виктория Клепикова

klepikova@glc.ru

(495) 663-82-77

Руководитель отдела спецраспространения

Наталья Лукичева

lukicheva@glc.ru

(495) 935-70-34 доб. 248

Подписные индексы

по объединенному каталогу

«Пресса России»: 83466

по каталогу российской прессы

«Почта России»: 10877

Подписка через Интернет

www.glc.ru

Претензии и дополнительная информация

В случае возникновения вопросов по качеству вложенных дисков, пишите по адресу: claim@glc.ru.

Учредитель и издатель ООО «Гейм Лэнд»

115280, г. Москва, ул. Ленинская Слобода, д. 19

Телефон: (495) 935-70-34

Факс: (495) 545-09-06

Зарегистрировано Федеральной службой РФ по надзору за соблюдением законодательства в сфере массовых коммуникаций и охране культурного наследия. Свидетельство о государственной регистрации печатного средства массовой информации ПИ № 77-11804 от 14.02.2002.

Тираж 191131 экземпляров

Цена свободная



НА ОБЛОЖКЕ
PS Vita



YVES ROCHER

FRANCE

ИВ РОШЕ - СОЗДАТЕЛЬ РАСТИТЕЛЬНОЙ КОСМЕТИКИ



НЕ РЕШАЕШЬСЯ ПОДОЙТИ КО МНЕ?

ПОБЕДИ РОБОСТЬ С

pure system

П Ю Р С И С Т Е М

ЭФФЕКТИВНОСТЬ ПРОТИВ ПРЫЩЕЙ И БЕРЕЖНОЕ ОТНОШЕНИЕ К КОЖЕ

Исследователи Растительной Косметики Ив Роше объединили салициловую кислоту, обладающую антибактериальным эффектом и способствующую обновлению кожи, для эффективного воздействия на прыщи, и экстракт мякоти Алоэ Вера БИО, получивший признание благодаря своим восстанавливающим свойствам, для гарантии оптимальной переносимости кожей.

Эффективность доказана:

- Глубоко очищает кожу.
- Устраняет черные точки.
- Предупреждает появление прыщей и черных точек.

Присоединяйтесь



www.yves-rocher.ru

Тел.: 8-800-3333-000 (звонок бесплатный)

Реклама. Товар сертифицирован. (1) Самостоятельная оценка, тест на удовлетворенность продуктом, проведенный при участии 26 человек.

* Формула создана под дерматологическим контролем. Рекомендована французскими дерматологами.



ЧЕРЕЗ 7 ДНЕЙ
84%⁽¹⁾
УЧАСТНИКОВ
ПОДТВЕРДИЛИ:
УМЕНЬШЕНИЕ
КОЛИЧЕСТВА ЧЕРНЫХ ТОЧЕК

РЕКОМЕНДОВАНО
ДЕРМАТОЛОГАМИ

Слово команды



СЕРГЕЙ ЦИЛЮРИК

Стаж в журнале: 8 лет

Любимые игры: Portal, Valkyrie Profile 2

Тема этого номера – мой небольшой личный подвиг. Консоль в руки получил буквально за пару дней до сдачи номера, а нужно было ознакомиться не только с ее интерфейсом, но и с семью играми, доставшимися в комплекте. В итоге материал делался за сутки, за 24 часа непрерывных мытарств за «Витой» и компьютером. Впрочем, уверен, у коллег бывали цейтноты и пострашнее.



СВЯТОСЛАВ ТОРИК

Стаж в журнале: 7 лет

Любимые игры: Ретро

Среди немногочисленных тенденций прошлого года мы как-то стеснительно обошли вниманием бурления в цифровых застенках Steam/PSN(SEN)/XBLA. А там, оказывается, буйно цветет кооператив: Magica, Renegade Ops, Orcs Must Die!, Dungeon Defenders, Earth Defense Force. Эй, Valve, как насчет новой Left 4 Dead?



АРТЕМ ШОРОХОВ

Стаж в журнале: 8 лет

Любимые игры: Battle City, Xonix

Что в мире делается прямо сейчас? Запускается PS Vita, бряцают мускулами издатели, дурачится Ёси Оно, подпускает морозцу зима. Что в мартовском номере? Ожидания весны, тепла, чуда. Кто я как геймер? Вероятно, gamerus cooperativus. Осознание было долгим и заняло, пожалуй, несколько лет. Но теперь я знаю твердо: сор мое все, с друзьями любая игра становится лучше. А часы, проведенные за приставкой, куда приятнее не «тратить», но «дарить».



ДМИТРИЙ КОКОНЕВ

Стаж в журнале: 1 месяц

Любимые игры: Real Girlfriend

Собираюсь с духом перед многодневным погружением в Kingdoms of Amalur: The Reckoning, попутно в десятый раз прохожу Star Fox 64 3D и Ghost Trick (его приобрел, простите, для iPod). Книжки из февраля вычеркнул – максимум одну успею в метро прочитать. Времени нет, когда все успеть, жизнь так прекрасна и так велика!!!



АНДРЕЙ ОКУШКО

Стаж в журнале: 3 года

Любимые игры: Europa Universalis III, Disgaea 2

Разбирая шкаф с настолками, нашел штук пятнадцать раритетов двадцатилетней давности. Были среди них и оригинальные вещи, вроде «Белой вороны», до сих пор почитаемой в Интернете. И актуальные, как «Президент», где каждый мог стать кандидатом. Задумался, а не открыть ли мне музей настольных игр?



ВАЛЕРИЙ КОРНЕЕВ

Стаж в журнале: 8 лет

Любимые игры: Ico, No More Heroes

Расчищая жизненное пространство, пустил с «молотка.ру» Wii, PS2, обе PSP и собрание железнодорожных симуляторов для них. Оставил только диски с автографами гейм-дизайнеров (Gran Turismo, Tekken) и комплект из Rez и Trance Vibrator. Когда диски лежат на полках мертвым грузом, заедает совесть – «во всё это кто-то сейчас мог бы играть».

НОВЫЙ ТЕХНОЛОГИЧНЫЙ ПЛЕЕР RITMIX С ФУНКЦИЕЙ ОБЪЕМНОГО ЗВУЧАНИЯ

ТОНКИЙ ЭРГОНОМИЧНЫЙ КОРПУС (ТОЛЩИНА 9 мм)
ПОДДЕРЖКА LOSSLESS-ФОРМАТОВ АУДИО
БОЛЬШОЙ СЕНСОРНЫЙ ДИСПЛЕЙ

RF-9600
www.ritmirusia.ru



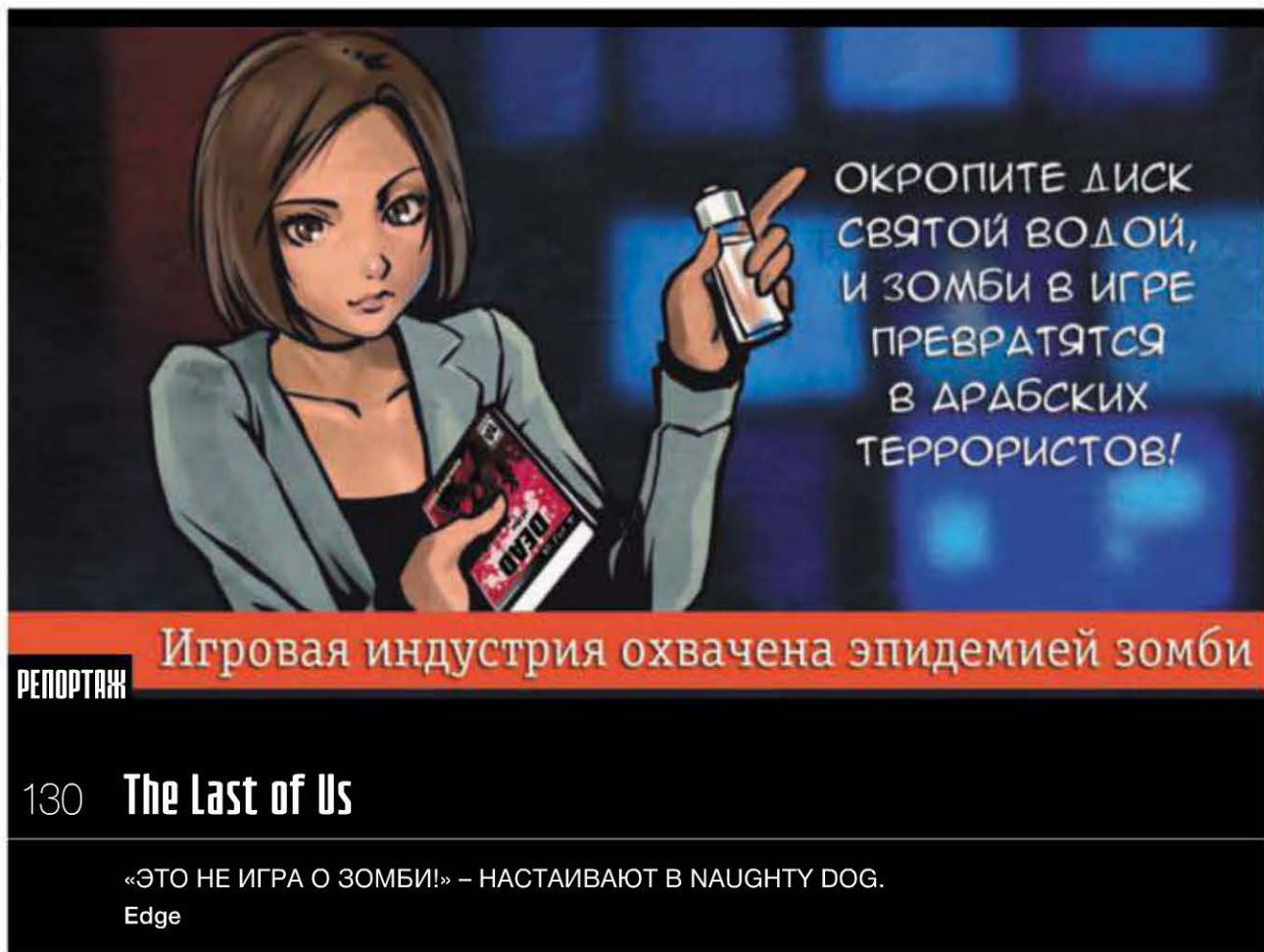
NoizeMC

ПЕСНИ NoizeMC В КОМПЛЕКТЕ

Ritmix
moving sound

Содержание

ЭКСКЛЮЗИВ НОМЕРА



INDUSTRY

12 Фактические факты

ЧТО РОССИЙСКИЕ ГЕЙМЕРЫ
ДУМАЮТ О PS VITA

14 Мнения

ИЗВЕСТНЫЕ ГЕЙМДИЗАЙНЕРЫ
ВЫСКАЗЫВАЮТСЯ О НАБОЛЕВШЕМ

16 Sony Computer Entertainment

ЭНДРЮ ХАУС – О БУДУЩЕМ
PLAYSTATION

16 Авторские колонки

ВАЛЕРИЙ КОРНЕЕВ, КОНСТАНТИН
ГОВОРУН, АНДРЕЙ ОКУШКО, ЯНА
СУГАК, ДМИТРИЙ КОКОНЕВ

28 Интервью с кандидатом

УЗНАЕМ, КАК В.В. ЖИРИНОВСКИЙ
ОТНОСИТСЯ К ИГРАМ

30 Локализация консольных игр

ВЗГЛЯД ИЗНУТРИ

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

Electronic Arts 2, 4 обл. | Альфабанк 3 обл., 173 | Ив Роше 3 | Blade 5 | Innova 7 | Grafitec 9 | Mail.ru 11,37 |
Panasonic 17 | «СофтКлуб» 23, 25 | Wexker 27 | Edifier 29 | «Акелла» 39 | Журнал «Железо» 49 | aOne 59 |
подписка 95, 201 | tash 149 | TSW 233 |

FUTURE

34 Чего мы ждем от игр в 2012 году

СВЯТОСЛАВ ТОРИК, АНДРЕЙ
ОКУШКО, АРТЕМ ШОРОХОВ,
ДМИТРИЙ КОКОНЕВ

40 Игры от Ubisoft для PS Vita

ТЕСТИРУЕМ НОВИНКИ В ЛОНДОНЕ
Евгений Закиров

44 Mass Effect 3 и другие игры Electronic Arts

ЗА ПОДРОБНОСТЯМИ – В СТОКГОЛЬМ!
Евгений Закиров

50 Silent Hill: Downpour

ГЕРОЮ ОЧЕНЬ СТРАШНО, И ЭТО
ВПЕРВЫЕ ЧУВСТВУЕТСЯ
Сергей Цилюрик

52 MechWarrior Online

НЕТ БЕСПОЛЕЗНЫМ МЕХАМ!
Андрей Окушко

54 Naval War: Arctic Circle

КАНАДА НЕ УСПЕВАЕТ К РАЗДАЧЕ
Андрей Окушко

56 The Last of Us

ИНТЕРВЬЮ С НИЛОМ ДРАКМАНОМ,
КРЕАТИВНЫМ ДИРЕКТОРОМ НОВИНКИ
Наталья Одинцова



ПРОДАЁТСЯ ДОМ



Дом расположен недалеко от делового центра, в двух шагах от ст. телепорта «Элизиум». Рядом находится парк и вся необходимая инфраструктура.

AION 3.0

НОВАЯ ЭРА. МАРТ 2012

НАШИ СПЕЦМАТЕРИАЛЫ



СПЕЦ

78 Глобальные стратегии

ЛЕГКО ЛИ ПРАВИТЬ МИРОМ?
Андрей Окушко

SPECIAL

58 История Dice, ч.3

КАК РОЖДАЛАСЬ BATTLEFIELD 1942
Святослав Торик

66 Герои RPG, ч.2

ПОТОМКИ ВОИНА, МАГА И ЖРЕЦА
Андрей Окушко

76 Глобальные стратегии

ПОСОБИЕ ПО УПРАВЛЕНИЮ
ГАЛАКТИКОЙ
Андрей Окушко

84 Shin Megami Tensei

НА СТЫКЕ МИСТИКИ И НАУЧНОЙ
ФАНТАСТИКИ
Наталья Одинцова

96 ЧТО ТАКОЕ КИБЕРПАНК?

СКРОМНОЕ ОБАЯНИЕ АНТИУТОПИИ
Константин Говорун

106 Круглый стол

КИБЕРПАНК В ИГРАХ
Александр Щербаков

FAMITSU MAGAZINE



111 Fatal Frame

3DS КАК ИСТОЧНИК УЖАСА
Команда «Фамицу»

116 Metal Gear Rising Revengeance

КАК В PLATINUM GAMES СНАЧАЛА
ХИДЕО КОДЗИМЕ НЕ ПОВЕРИЛИ
Команда «Фамицу»

120 Ace Combat 3DS

РАЗРАБОТЧИКИ ДЕЛЯТСЯ
ПОДРОБНОСТЯМИ
Команда «Фамицу»

122 Toki to Towa

RPG, КОТОРАЯ СТАРТУЕТ С ПОЦЕЛУЯ
Команда «Фамицу»

EDGE/PCG MAGAZINE



125 Авторские колонки

«МОРАЛЬНАЯ ЧИСТОТА»
МАРИО И МНОГОЕ ДРУГОЕ
Команда Edge



130 The Last of Us

ПОДРОБНОСТИ О РАЗРАБОТКЕ
NAUGHTY DOG
Команда Edge



138 Неприкасаемые

НЕДОСТАТКИ КУМИРОВ
Команда Edge



150 Дэвид Хейтер

АКТЕР, СЦЕНАРИСТ И ПРОДЮСЕР –
О ЛЮБИМЫХ ИГРАХ
Команда Edge



152 Making of BioShock

ПОДРОБНОСТИ РАЗРАБОТКИ
Команда Edge

ИГРА ЭТО ВЕСЕЛЬЕ ПОБЕЖДАТЬ ЭТО СТРАСТЬ

SPEEDLINK®



АКСЕССУАРЫ: XBOX 360® | PS3® | Wii® | NDS® | PSP® | PC



реклама

На арене или трассе, консоли или ПК — SPEEDLINK® это номер один в вашем выборе аксессуаров для любых игр. Они обладают самыми лучшими технологиями, чтобы выдержать в самых жестких условиях против самых трудных противников. Они обеспечивают максимальный комфорт и удобство на протяжении многих часов, а также превосходную точность для всех, кто стремится к победе...

Спрашивайте в магазинах:

M.Video

нам не всё равно

www.mvideo.ru

Эксклюзивный дистрибьютор в России — компания Графитек
Москва, тел.: (495) 785-28-51, www.grafitec.ru

● ● ● www.speedlink.ru ● ● ●



156 Final Fantasy XIII-2

ПО СЛЕДАМ РОЗОВЫХ КОШЕЧЕК
Константин Говорун

162 Catherine

СЕМЕЙНЫЕ ЦЕННОСТИ
Константин Говорун

165 Boom Street

ЗДРАВСТВУЙ, «МОНОПОЛИЯ»
Сергей Цилюрик

166 Star Fox 64 3D

ЗАРЯД ДОБРЫХ ЭМОЦИЙ
Дмитрий Коконев

168 Sonic Generations (3DS)

ОБЪЕДКИ С БАРСКОГО СТОЛА
Сергей Цилюрик

170 Kingdoms of Amalur: Reckoning

ДУМАЕТЕ, ЭТО SKYRIM ДЛЯ ДЕТЕЙ?
Юрий Левандовский

174 Orcs Must Die

НЕ ТОЛЬКО ДЛЯ
ОРКОНЕНАВИСТНИКОВ
Святослав Торик

176 King Arthur II

КУДА, СПРАШИВАЕТСЯ, БЫЛО
СПЕШИТЬ?
Андрей Окушко

180 Star Wars: The Old Republic

ПОСТ-ОБЗОР
Святослав Торик

186 PS Vita

ИЗУЧАЕМ КОНСОЛЬ И ИГРЫ ДЛЯ НЕЕ
Сергей Цилюрик

192 HD-римейки

ОСЕННЕ-ЗИМНИЙ МИНИ-ДАЙДЖЕСТ
Сергей Цилюрик

250 Cosplaymania

КРАСИВЫЕ ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ
КОСПЛЕЕРЫ ВИДЕОИГР. NO ANIME

254 Занудный FAQ

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ

ТЕМА НОМЕРА



198 Онлайн

ЧТО СКАЧАТЬ? ВО ЧТО ПОИГРАТЬ?
Анна Янилкина

206 Retroactive

ИГРЫ, С КОТОРЫХ ВСЕ НАЧИНАЛОСЬ
Святослав Торик

212 Racing Mania

НАШ ПЛАМЕННЫЙ МОТОР
Юрий Левандовский

214 Mobile

ТЕЛЕФОНЫ. ОНИ СУЩЕСТВУЮТ!
Петр Головин

218 Кроссформат

PIXAR: СВЕТ КОМПЬЮТЕРНОЙ ЭРЫ
Михаэль Агафонов

226 Самолеты

О ЛЮБВИ К НЕБУ
Алексей Дубинский, Андрей Окушко

234 Железо

НОВОСТИ И ТЕСТЫ
Команда «СИ»



WARFACE®

СКОРО

wf.mail.ru





фактически

В СУХОМ ОСТАТКЕ

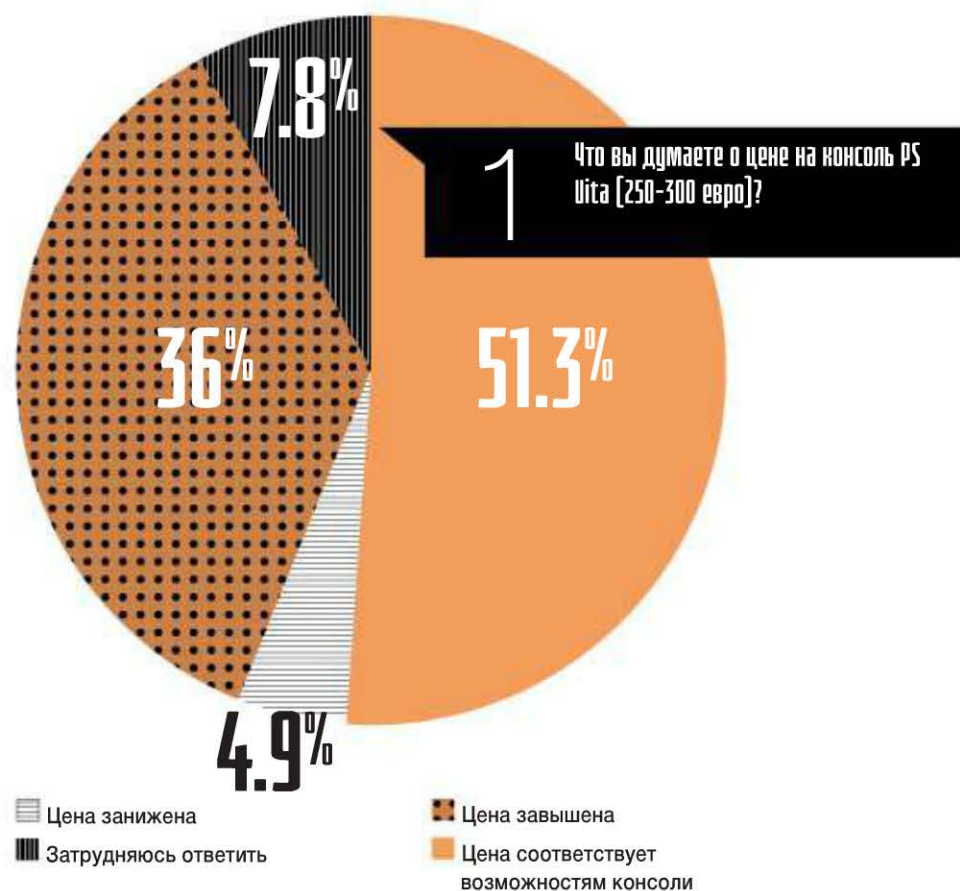
СОВЕРШЕННО ОЧЕВИДНО, ЧТО В РОССИИ PLAYSTATION VITA БУДЕТ ПОЛЬЗОВАТЬСЯ ОГРОМНОЙ ПОПУЛЯРНОСТЬЮ, ХОТЯ БЫ ПО АНАЛОГИИ С PSP. ПЕРЕД СТАРТОМ КОНСОЛИ МЫ РЕШИЛИ ПОНЯТЬ САМИ И ПОКАЗАТЬ ВАМ, ПОЧЕМУ ИМЕННО ЭТО ПРОИСХОДИТ. В НЕБОЛЬШОМ И ПРОСТОМ СОЦИОЛОГИЧЕСКОМ ИССЛЕДОВАНИИ ПРИНЯЛИ УЧАСТИЕ 957 ЧЕЛОВЕК, УТВЕРДИТЕЛЬНО ОТВЕТИВШИХ НА ВОПРОС «ПЛАНИРУЕТЕ ЛИ ВЫ ПОКУПАТЬ PS VITA».

Общая картина складывается такая: консоль покупают прежде всего для игр, хотя и ее медиа-возможности окажутся нелишними. Главный козырь PS Vita – то, что это продукт под брендом PlayStation, сравнимый по графическим возможностям с PlayStation 3, и где будут выходить примерно те же игры, что на PlayStation 3. По сути, PlayStation 3 Portable. Отмечу то, что в России крайне высока лояльность к бренду PlayStation, что неудивительно – исторически фанбаза в нашей стране у Nintendo не

В ГЛАЗАХ БОЛЬШИНСТВА РОССИЙСКИХ ГЕЙМЕРОВ PLAYSTATION VITA – ЭТО МОБИЛЬНАЯ ВЕРСИЯ PLAYSTATION 3.

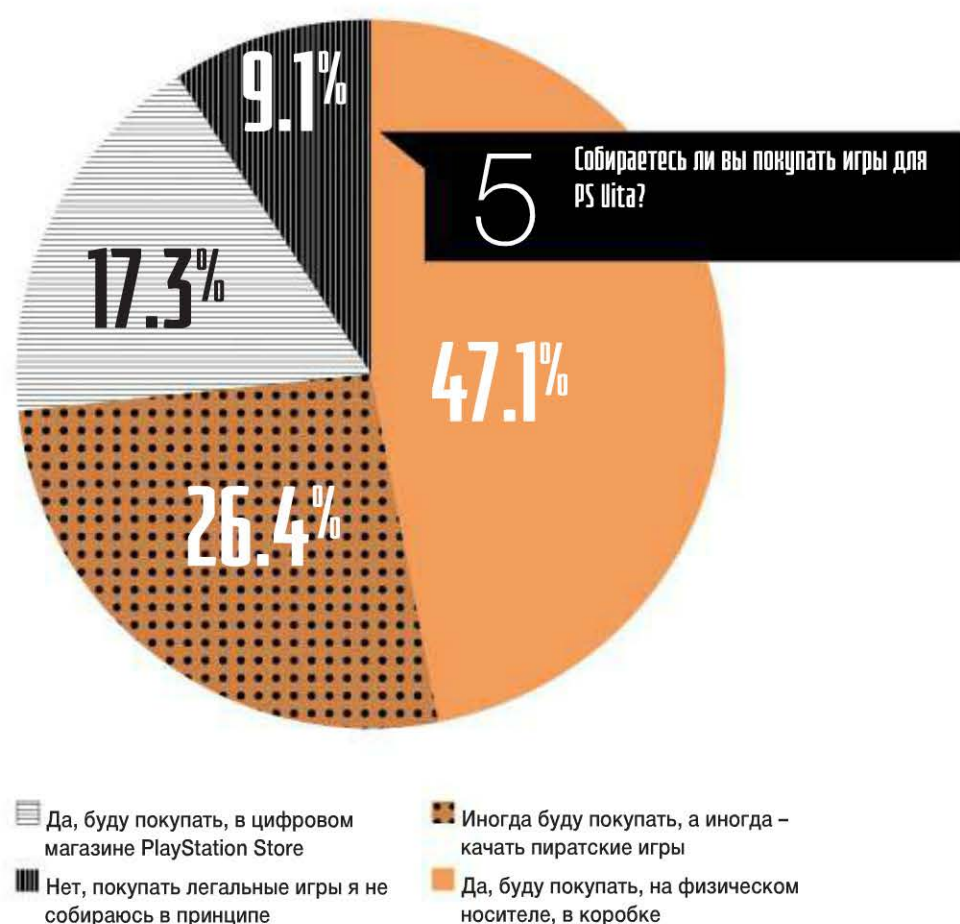
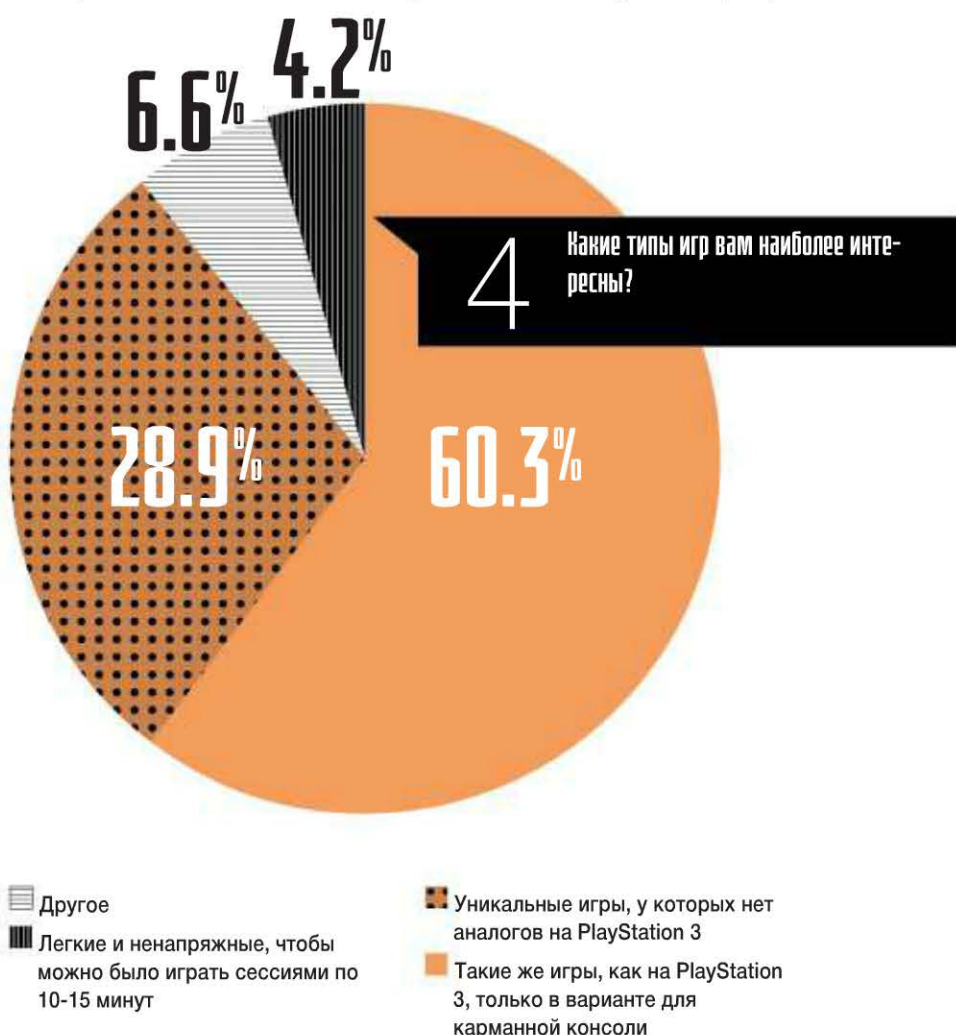
сложилась, а Xbox на рынке появилась относительно недавно.

Также любопытно то, что у будущих владельцев PS Vita достаточно много лицензионных игр для PSP, в которые они бы хотели играть на консоли следующего поколения, используя обратную совместимость. Это укрепляет веру в высокий процент голосов за покупку легальных картриджей для новой консоли (в котором иначе можно было и засомневаться). Видимо и продержавшаяся четыре года защита PlayStation 3 также воспитала в российских геймерах привычку платить за любимое хобби. Наш рынок становится более цивилизованным, и это прекрасно.

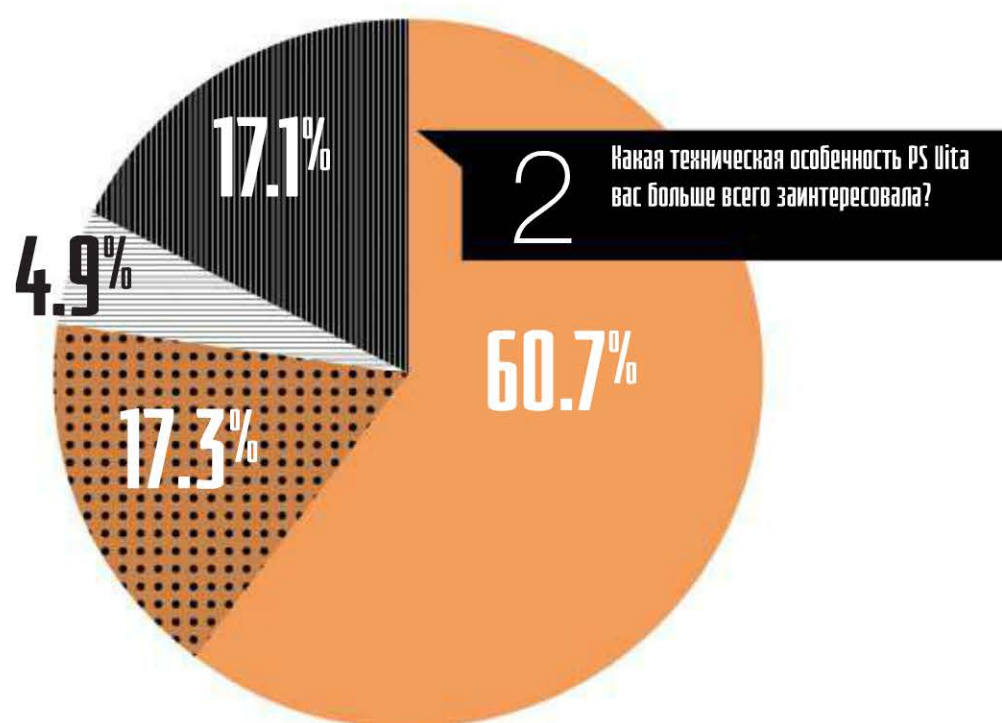


75% опрошенных* планируют приобрести PlayStation Vita

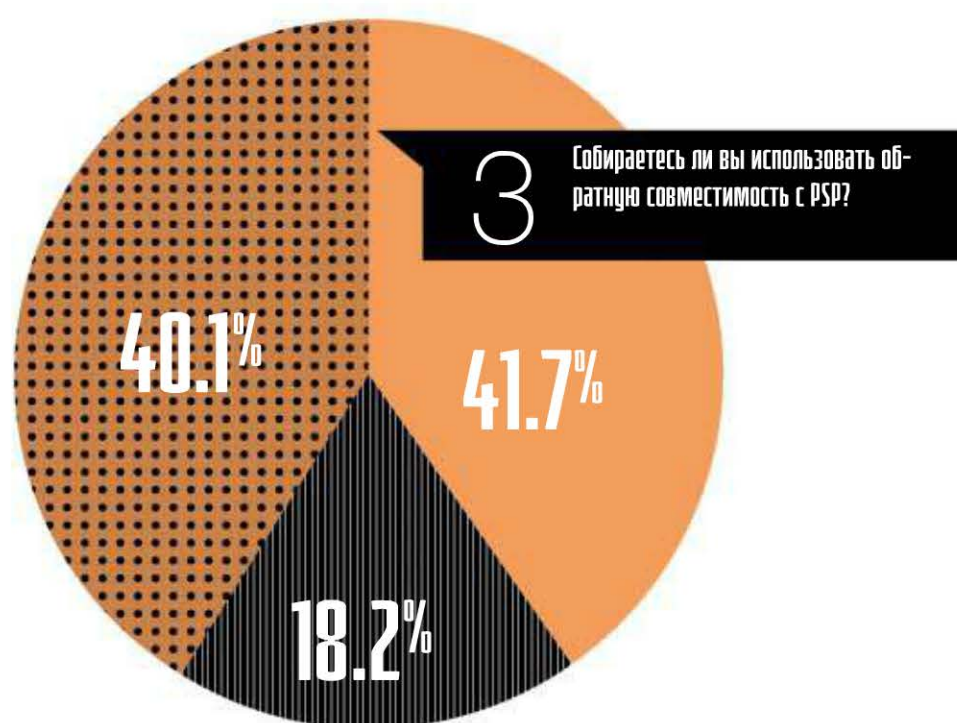
* Все цифры далее относятся именно к этой части респондентов



факты



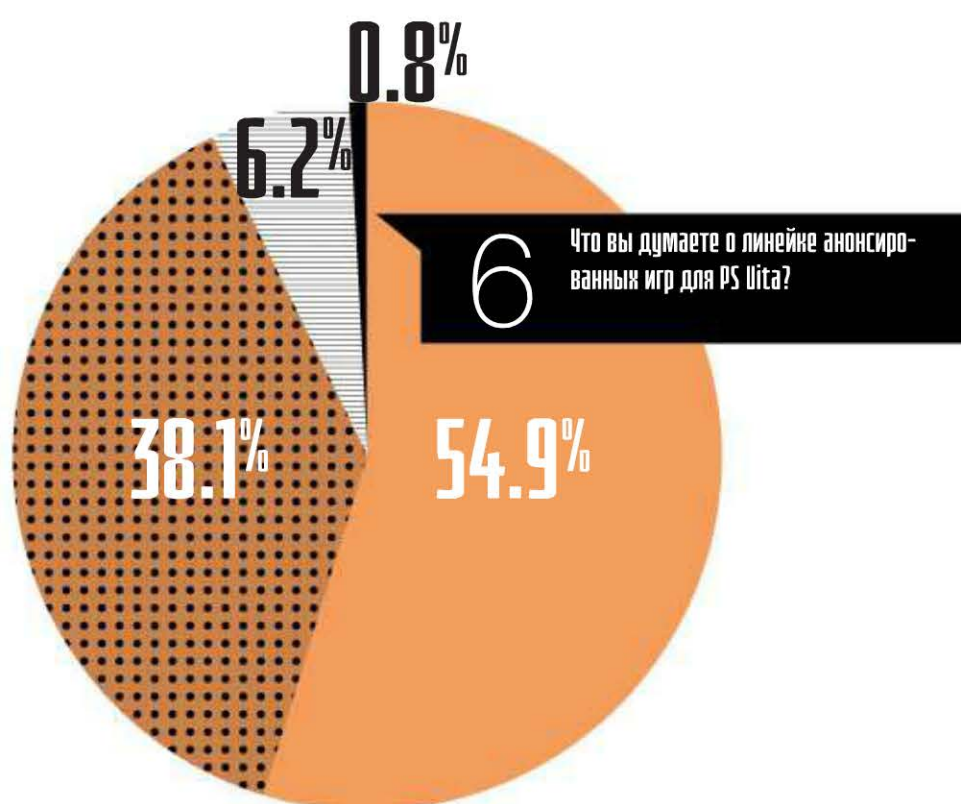
Другое
Передняя и задняя панели с поддержкой технологии мультитач
Второй аналоговый джойпад
Мощная графика



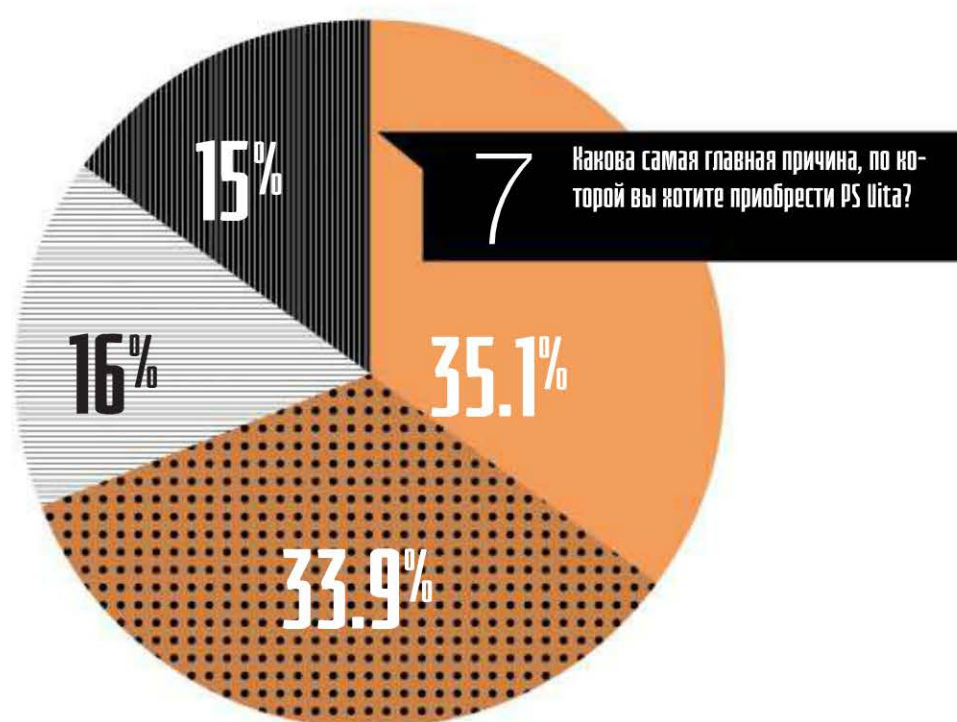
Нет, у меня нет «честно» купленных игр для PSP
Нет, мне это не нужно
Да, собираюсь

<1% респондентов планируют приобрести консоль не для игр

51% респондентов считают цену на консоль оптимальной



Затрудняюсь ответить
PS Vita мне нужна не для игр
Интересных мне игр много
Интересных мне игр мало



Анонсированная библиотека игр
Возможности Vita как универсального медиаплеера
Технические характеристики и дизайн
Доверие к продуктам под маркой PlayStation



ТОММ ХЬЮЛЕТТ, продюсер Silent Hill: Downpour:

«СТАРЫЕ ЧАСТИ, КОТОРЫЕ ТАК НРАВЯТСЯ ЛЮДЯМ, СТРАДАЮТ ОТ НЕУДОБНОГО УПРАВЛЕНИЯ И СТРАННОЙ БОЕВОЙ СИСТЕМЫ.

Я часто слышу от фанатов, что они убеждают друзей поиграть в Silent Hill 2, а друзьям это попросту неинтересно. И одна из причин – сложно привыкнуть к такому управлению.

И бои всегда были проблемой. Я играл во все части сериала – как геймер, до того, как начал работать на Konami – и я на это закрывал глаза, но не все геймеры готовы сделать то же самое. Потом вышла Homeworld – я не особо участвовал в ее разработке – и она прямо-таки кричала: «Бои, смотрите, еще бои!» И старые фанаты были разочарованы. Я слышал много отзывов от людей, которые начали знакомство с сериалом с Homeworld, они считают, что игра довольно неплоха. Но поклонники со стажем ее ненавидят – они считают, что Silent Hill совсем не об этом. Надеюсь, в этот раз у нас получится выдержать нужный баланс».

ХИДЕО КОДЗИМА,
глава Kojima Productions:

«Я не добился того, к чему стремился в начале [разработки Metal Gear Solid 4].

МЫ СЛИШКОМ СИЛЬНО ГНАЛИСЬ ЗА ГРАФИКОЙ, ПОЗАБЫВ О ТОМ, ЧТО ХОТЕЛИ ДЕЛАТЬ ИЗНАЧАЛЬНО.

С этой перспективы MGS4 стала игро-фильмом – у нее репутация фильма в форме видеоигры. Это, пожалуй, было оплошностью».



КЕН ЛЕВИН, автор BioShock Infinite:

«Один из первых уроков в игровой индустрии я получил при работе над Star Trek Voyager, которая так и не увидела свет. Я писал сценарий к начальной сценке игры – «Камера крупным планом показывает лицо Джейнуэй, и мы видим, как ее глаза округляются от ужаса». А это 1995 год. И программист мне говорит: «Чувак. Камера не показывает лицо Джейнуэй крупным планом, и ее глаза не округляются от ужаса. Вот она тут сидит, 32 на 32 пикселя, и ничего она не делает». Сейчас, конечно, мы далеко продвинулись в плане отображения персонажей и их эмоций, но все равно у нас нет возможности исполнить то, что может живой человек».



ЭРИК ХИРШБЕРГ, генеральный директор Activision:

«Сейчас мы экспериментируем с постоянным предоставлением игрокам нового контента – от новой порции Call of Duty вас никогда не отделяет более нескольких недель. Этот сериал – не как большинство других. Для значительной части геймеров он стал круглогодичным занятием. И из общения с покупателями мы поняли, что наиболее предпочтителен вариант разбиения DLC так, чтобы они выходили более часто, более регулярно».



ДЭВИД ЯФФЕ, автор Twisted Metal:

«[Twisted Metal], без сомнения, стоит своих денег, но это – для тех, кто любит мультиплеер. Если вы покупаете новую Twisted Metal только или преимущественно ради кампании, я бы посоветовал взять ее напрокат. Я не пытаюсь принизить кампанию – она самая большая и разнообразная из всех, что мы делали – но я не хочу, чтобы ожидания были чрезмерно завышенными. Плоть и кровь этой игры – мультиплеер».

ОСКАРИ ХАККИНЕН,
руководитель отдела разработки Remedy:

«Мы в восторге от того, что Rockstar сделали в Max Payne 3, и полны гордости за то, куда направляется сериал. Они ведь не делают дерьмовых игр, правда? Логотип Rockstar – это все равно, что знак качества».



ДЖЕК БАЗЕР,
главный по PlayStation Home:

«Мы всегда заботились о third-party разработчиках, о наших партнерах по индустрии. Мы не как другие, кто говорит: “Эй! Выкладывайте свою игру на App Store и может быть, если мы так этого захотим, вы попадете на главную страничку магазина, а все остальные тогда могут разориться”. Или другие платформодержатели, говорящие: “Ну, мы будем тут делать все крутые игры, а если вы ребята тоже сделаете для нашей платформы крутую игру, ну, удачи, мы вам особо не поможем”. Или кое-кто еще, кто говорит: “Эй, мы вас выбрали, поэтому вот вам куча денег, а все остальные пусть звонят по бесплатному номеру в надежде дозвониться до нас”. Мы заботимся об издателях. Если вы поговорите с любым игровым издателем и упомянете слово PlayStation, то они окажутся очень, очень верны нашему бренду».



ДЖЕЙМС ОУЛЕН,
режиссер Star Wars: The Old Republic:

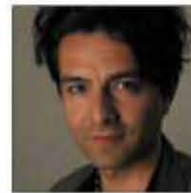
«Ее критикуют незаслуженно. Посмотрите на другие жанры, посмотрите на Battlefield, Call of Duty, Gears of War или даже Half-Life – эти игры используют одну и ту же проверенную временем FPS-механику, которой уже 20 лет. Посмотрите на RTS, у них все тот же интерфейс и игровая механика 20-летней давности. То же самое – с адвенчурами, с платформерами, с файтингами, со спортивными играми. Я не знаю, почему MMORPG не считается жанром. Может быть, World of Warcraft так долго доминировала, что люди думают, что кроме нее, ничего больше нет.

Но это – целый жанр, и мы хотим привлечь фанатов этого жанра – мы не хотим их отпугнуть, делая что-то радикально иное. Мы учимся на чужих ошибках, на многолетней истории жанра – так же, как делают другие компании в других жанрах. Так что у нас куда больше инноваций в рамках MMO, чем у сопоставимых игр в FPS, в экшнах всяких».



ДЖИМ РАЙАН,
генеральный директор SCEE:

«Нас воодушевляют хорошие рождественские продажи 3DS. Они опровергают пессимистов, утверждающих, что на рынке больше нет места для исключительно игрового портативного устройства. Есть два разных рынка. То качество, та глубина игрового опыта, которую мы надеемся предоставить с Vita, заметно превосходит все, что доступно на смартфонах».



ТАМИМ АНТОНИАДЕС,
глава Ninja Theory:

«Алекс [Гарланд, сценарист] предупреждал меня, потому что с ним случилось подобное с “20 днями спустя”, – тогда люди были недовольны, что зомби в фильме были ненастоящие. Так что я был в некотором роде готов к этому, но люди все равно нашли способы удивить меня способами выражения своей ненависти. Мы не ожидали увидеть угрозы расправы в виде комиксов и death metal-песни, обращенные против DmC!».



ФРЕДРИК ВЕСТЕР, глава Paradox Interactive:

«Я удивлен, что люди до сих пор используют DRM. Мы бросили это еще 7-8 лет назад, потому что в нем нет смысла. Как геймер, я всегда ненавидел DRM. Я купил Civilization III, когда она вышла, и три дня подряд не мог ее запустить из-за какой-то программы, которую она установила. Мне потребовалось трижды пообщаться с техподдержкой Atari для того, чтобы получить хоть какую-то помощь. И этот опыт был отвратителен.

НИКТО НЕ ДОЛЖЕН ПОКУПАТЬ ПРОДУКТ, КОТОРЫЙ НЕВОЗМОЖНО УСТАНОВИТЬ ИЗ-ЗА DRM.

Для людей, покупающих игры, все должно быть так же просто, как и для тех, кто ее пиратит, иначе получается лишний стимул не брать лицензию».



МАРКУС ПЕРССОН, автор Minecraft:

«Если нет денег, чтобы купить сейчас [Minecraft], просто спирать ее. Если она тебе все еще будет нравиться в будущем, когда будут деньги, купи ее тогда. И не забудь испытать угрызения совести!».



ДЭЙВ ТЁРНЕР, главный по маркетингу в британском подразделении Capcom:

«Популярность Resident Evil значительно увеличилась с тех пор, как сериал стал более ориентирован на экшн: Resident Evil 5 – самая продаваемая часть цикла. Поэтому имеет смысл следовать по экшн-пути. Наша мечта – привлечь к Resident Evil миллионы фанатов Call of Duty, которым нравятся динамичные онлайн-игры».



Sony Computer Entertainment

ПЕРЕД ЗАПУСКОМ PLAYSTATION VITA МЫ РЕШИЛИ ЗАДАТЬ НЕСКОЛЬКО ВОПРОСОВ О НАСТОЯЩЕМ И БУДУЩЕМ ЭНДРЮ ХАУСУ, ПРЕЗИДЕНТУ SONY COMPUTER ENTERTAINMENT.

1

Как я понимаю, PS Vita продвигается как игровой девайс для core-геймеров, заинтересованных в таких играх, как Uncharted и Killzone, в то время как PSP позиционировалась как универсальное мультимедийное устройство для всех. Так ли это? Что побудило вас сменить стратегию?

PS Vita позиционируется как идеальная портативная развлекательная платформа. В изначальной стадии мы концентрируемся на отличных играх, чтобы заслужить доверие самой нашей лояльной аудитории. Однако особенности PS Vita, такие как фантастическое качество экрана и широкие сетевые возможности, оставляют большой потенциал для дальнейшего внедрения новых развлекательных элементов.

2

На чем фокусируются ваши внутренние студии при работе над проектами для Vita – на портах и спин-оффах игр с PlayStation 3 или на совершенно новых играх?

SCE уникальна в том, что она не сконцентрирована в одном регионе, и мы можем предложить широкий ассортимент игр, созданных в совершенно разных странах. Для каждой новой платформы SCE создает новые игровые сериалы. Так, в то время как одни наши команды и трудились над современными частями известных сериалов (Everybody's Golf, WipEout 2048, «Uncharted: Золотая бездна»), другие помогали подготовить к запуску консоли совершенно новые игры, например «Дурдом в кармане» и Reality Fighters. Также в ближайшее время будет запущена новая часть LittleBigPlanet.

3

Я заметил, что самые известные разработчики (например, Naughty Dog и Insomniac) предпочитают работать над играми для домашних консолей. Да и награды «Игра года» всегда достаются играм для домашних консолей. Что должно произойти, чтобы какая-нибудь игра для PS Vita смогла победить Skyrim/Battlefield/Call of Duty и завоевать эту награду?

Мы верим в то, что уникальный набор средств ввода, которым может похвастаться PS Vita, предоставляет новые возможности для создания игр, которые невозможны на домашних консолях. Мы очень рады видеть, как разработчики сейчас используют возможности PS Vita, и уверенно ожидаем



новых открытий в геймплее, особенно в социальной сфере. PS Vita также может быть использована для кооперативной игры с тайтлами для PS3, сближая тем самым миры консолей и портативок. Например, через функцию Cross Platform Play пользователи PS Vita могут играть в WipEout 2048 по онлайн с другом, играющим в WipEout HD дома на PS3.

4

SCE Japan представила программу UMD Passport для геймеров, которые хотят играть в дисковые PSP-игры на PS Vita. Какие планы по обратной совместимости заготовлены для Европы?

Мы рассматриваем все возможности поддержки приобретенных UMD-игр, но никаких конкретных планов для других регионов на данный момент нет.

5

Что насчет The Last Guardian? Продолжает ли Фумито Уэда над ним работать?

Он по-прежнему работает над The Last Guardian в качестве режиссера.

6

Как вы думаете, есть ли будущее у сервисов вроде OnLive или Gaikai? Смогут ли они полностью заменить игровые консоли и доставлять геймерам контент высокого качества? Будете ли вы использовать подобные технологии в ваших будущих игровых платформах?

SCE работает над предоставлением самого лучшего развлекательного сервиса пользователям всех PlayStation-платформ и, конечно же, постоянно рассматривает все новые технологии и их влияние на индустрию и желания аудитории. На данный момент, однако, мы не будем анонсировать ничего конкретного.

Panasonic
ideas for life



Panasonic ES-SL 41. В твоем стиле.

Новая бритва Panasonic ES-SL 41 – это больше, чем просто электробритва. Современная и стильная, созданная дизайн-студией Panasonic в Милане, она прекрасно подходит как для сухого, так и влажного бритья. Три бритвенные сетки с тончайшими лезвиями* гарантируют быстрый и качественный результат без раздражения кожи! Электробритва ES-SL 41 – модный тренд от Panasonic.



Panasonic Beauty

www.panasonic.ru www.beauty.panasonic.ru

Информационный Центр Panasonic: для Москвы (495) 725-05-65, для регионов РФ 8-800-200-21-00 (звонок бесплатный). На правах рекламы ООО «Панасоник Рус» – уполномоченного представителя компании Panasonic Corporation Ltd. на территории России.



* – уникальная nano-заточка лезвий под углом 30 градусов

СВОЙ



Валерий Корнеев

**КЕМ БЫЛ СЕРГЕЙ СУПОНЕВ
ДЛЯ ПОСЛЕДНЕГО
ПОКОЛЕНИЯ СОВЕТСКИХ
ГЕЙМЕРОВ И ПОЧЕМУ ЗАПИСИ
ЕГО ПРОГРАММ ВАЖНО
ПЕРЕСМАТРИВАТЬ ВСЕМ
ПРОИЗВОДИТЕЛЯМ, КАК
ЭТО РАНЬШЕ НАЗЫВАЛИ,
«РАЗВЛЕКАТЕЛЬНОЙ
ВИДЕОПРОДУКЦИИ ДЛЯ
ЮНОГО ЗРИТЕЛЯ».**



Телепрограмму с участием Сергея Супонев я впервые увидел в 1989 или 1990 году, точнее уже не вспомнить. Это был «Марафон-15» – передача для подростков, построенная по принципу игры в пятнашки: в каждом выпуске – пятнадцать сюжетов на разные темы, от авиамоделизма и карате до межнациональных конфликтов и фигуры академика Сахарова. Сейчас в Интернете популярны списки иноязычных понятий, для которых в русском языке не придумано специальных слов, – вроде немецкого «вальдайнзамкайт» (одиночество в лесу) или японского «накама» (ближайший друг, почти член семьи). Наверняка в каком-то язы-

ке есть отдельное слово для обозначения ситуации, когда человека видишь впервые, но тебе при этом кажется, что вы дружите давным-давно. Сергей вызывал именно это ощущение: через пять минут эфира он воспринимался как хороший знакомый, к концу передачи – почти как старший брат, самый что ни на есть «накама». Сведущие Жора Галустян и Леся Башева несколько блекли на фоне супоневского дружелюбия и открытости; видно было, кто в этой троице заводила. «Поколение 76-82» до сих пор вспоминает американский выпуск «Марафона»: Сергей вел репортаж из детского лагеря, показывал полки магазина с невиданными тогда в СССР куклами Барби и раскладными роботами (почти так же корреспонденты «СИ» в середине нулевых документировали токийскую Акихабару), карабкался со страховкой на какие-то деревья, седлал мопед Yamaha и повторял на легкомоторной Cessna роковой полет Саманты Смит – у него была неистребимая тяга ко всевозможному, как это назовут чуть позже, экстриму.

Живьем мы пересеклись только один раз, в 1994 году, на записи программы «Dendy: новая реальность», где финалисты конкурса журнала «Видео-Асс» получали призы. На ютьюбе есть запись – веселый Супонев поздравляет и пытается разговорить двух зажатых ребят; у меня дурацкая стрижка, красный свитер и слово-паразит «значит». Программу записывали в студии Sorec Video где-то поблизости от Белорусского вокзала, подготовка и съемки заняли максимум полчаса, взять автограф я не сообразил. За кадром Супонев курил, но в остальном не отличался от себя экранного – был «самым светлым, энергетичным, остроумным и добрым», как потом про него скажет Константин Эрнст. Вообще, о Сергее все – семья, коллеги, герои его программ – отзываются примерно одинаково: «большой ребенок», «недоиграл в детстве», «очень музыкальный», «чувствовал детей как никто другой». Вряд ли кто-то недоговаривает что-либо существенное: Супонев действительно был очень светлым, легким человеком, другие с детьми обычно не ладят, дети сразу чувствуют фальшь.





В передаче «Dendy» Сергей честно отработывал рекламный бюджет компании-импортера игровых приставок, однако там происходила и более важная штука. Впервые на российском ТВ (а телевидение на тот момент оставалось всесильным медиа, аббревиатуру «www» почти никто не знал) видеоигры были легитимизированы как способ досуга, не зазорный для взрослого, – а значит, приобретающий дополнительный вес в детских глазах. Компьютерные классы в школах уже существовали, но педагоги часто смотрели на игрушки свысока – наш, например, учитель информатики относил их к числу вирусов. Для многих моих сверстников Сергей Супонев был первым человеком заметно старше их, который не только относился к видеоиграм без пренебрежения, но даже знал, с какой стороны держать джойпад и мог без ошибок, с очень приличным английским произношением, читать названия на упаковках картриджей и дисков. Плюс феноменальная харизматика – за нее Сергея обожали все участники и зрите-

ли его программ: «Марафона-15», «Звездного часа», «Зова джунглей» (премия «ТЭФИ-1999») и даже какой-нибудь «Каникулы, каникулы». Забейте в поиск на lovehate.ru фамилию «Супонев»: одни только записи «за» и ни единой «против»; в терминологии этого сайта – «индекс любви: бесконечен».

Он больше всего ценил работу ведущего, возню с детьми – «особым биологическим видом с иммунитетом от всего плохого» – и на посту главы дирекции детских и развлекательных программ Первого канала (а кто еще мог занять эту должность?) тяготился кабинетной работой, пытаясь глушить депрессию экстремальным спортом. Раз тридцать, по словам близких, был на волосок от смерти – переворачивался на яхте, проваливался в катакомбы, чудом избегал автоаварий. Придумал название телепроекта «Последний герой». Как-то вдруг располнел, сильно из-за этого переживал. В декабре 2001 года принял решение по работе, сказав сыну Кириллу: «Теперь не буду сидеть за столом, буду делать настоящее хорошее

телевидение». Через несколько дней погиб, не справившись с управлением снегоходом.

Памятник на могиле Сергея на Троекуровском кладбище (4-й сектор направо от главного входа, сразу напротив стены колумбария) устроен в виде телевизионного кинескопа с эпитафией отца, артиста и поэта Евгения Супонева: «Твой звездный путь на этом свете пролег с экрана в души детям». Долгое время мне казалось, что экран там вполне уместен не гранитный, а самый обычный – транслирующий записи программ Сергея и воспоминаний людей, его знавших. Сейчас ясно, что таким памятником стал Интернет. За десять лет без Супонева телевидение изрядно испортилось; будь он жив, российское детское ТВ, вероятно, не было бы таким жалким феноменом, каким оно является сегодня. В одном из интервью о Сергее его приятель Николай Фоменко сформулировал просто и точно: если бы таких людей в нашей стране была хотя бы сотня, мы были бы офигительной страной. **СИ**

Мастер на все руки

Константин Говорун

В ДРЕМУЧЕМ ДЕТСТВЕ МНЕ В РУКИ ПОПАЛАСЬ ЗАТРЕПАННАЯ КНИЖКА О ХОЛОДНОМ ОРУЖИИ НАРОДОВ МИРА. ТОГДА Я ВПЕРВЫЕ УЗНАЛ О ТОМ, ЧТО ТАКОЕ НАГИНАТА. И О RINGBLADE ТИРЫ ПРОЧИТАЛ – ЗАДОЛГО ДО РЕЛИЗА SOUL CALIBUR III. В КНИЖКЕ БЫЛИ НЕ ТОЛЬКО КАРТИНКИ, НО И ТЕКСТЫ, И ЧЕРЕЗ НИХ КРАСНОЙ НИТЬЮ ПРОХОДИЛО СРАВНЕНИЕ УНИВЕРСАЛЬНОГО СО СПЕЦИАЛИЗИРОВАННЫМ. НЕ В ПОЛЬЗУ ПЕРВОГО.



Военная наука никогда не стояла на месте – базовые виды холодного оружия (меч, копье, топор) искусно адаптировались под эпоху, страну, социальный слой.

Если бы в Европе появились взаправдашные драконы – оружейники наверняка выдумали бы специальное десятиметровое копье для команды из десяти крестьян и одного рыцаря. Только тварь ринется на людей – будет насажена на такую махину, как на вертел. Однако вы прекрасно понимаете, что во всех иных ситуациях такое дорогое и сложное оружие будет бесполезно. Из соображений практичности лучше иметь что-то одно, но универсальное – и на летающих ящериц, и на людей. Именно такая логика в реальном мире заставляла совмещать разные образцы оружия в один. Взять, например, алебарду: удобная штука: можно колоть как пикой, рубить как секирой, стаскивать конников крюком, дробить им головы обухом. Однако, обладая свойствами каждого из базовых видов, универсальное оружие проигрывает им на их родном поле. Колоть удобнее пикой, рубить – секирой. И это еще хороший пример; в прочитанной мной книжке были образцы-франкенштейны с тремя лезвиями, двумя наконечниками, секирой и бубенчиками на одном древке – чтобы враг точно умер. Хотя бы и со смеху.

В нашей индустрии к теме универсальных игр и платформ возвращаются часто – считается, что это более выгодная покупка. Вот, например, вопрос: «Зачем нужны домашние консоли, когда есть PC?» Или другой: «Зачем нужны портативные приставки, когда есть смартфоны и планшеты, а современный человек хочет носить с собой только одно устройство?» Даже Kingdoms of Amalur – это ведь как бы игра и для фанатов RPG, и для поклонников God of War. Никто не спорит с тем, что за Angry Birds можно провести немало времени, а зрелищные бои в RPG лучше, чем страшненькие. Если требования невысоки (или вы и сами не знаете, что вам нужно), универсальное развлечение действительно удобнее. Но если попала вожжа под хвост, и хочется получить лучшее за свои деньги, то нужно специальное, драконье копье, без компромиссов.

Поэтому, например, за Gears of War 3 мне было не очень весело. Клифф Блехински, помню, очень страдал от того, что игра собирала в прессе сплошь восьмерки, и я прекрасно его понимаю. Он сделал хороший продукт – шутер от третьего лица, где есть все. И сюжет, и кооперативное прохождение, и куча классных сетевых режимов. Проблема в том, что он сделал алебарду, а оценивали ее как секиру. Потому что в ревью-кодах для прессы был только сингл, да и не всякие журналисты вообще любят играть с кем-то, предпочитая оставаться наедине с консолью. А в прохождении сюжетного режима в одиночку Gears of War 3 радикально уступает Gears of War 2.

Если помните, пару лет назад я очень хвалил GeoW2, сравнивал с «Контрой» и называл одним из лучших образчиков геймдизайна современных консольных игр. В отличие от Uncharted 2, она четко фокусировалась



на главном – зрелищном фантастическом шутере без приключенческих отступлений, но старалась удивлять хотя бы раз в десять минут – калейдоскопом меняя декорации, разыгрывая героями драму и постмодерн. Я прошел ее запоем, за несколько вечеров, и ничуть не пожалел о потраченном времени. Так вот, на этом фоне GeoW3 выглядит затянутой анфиладой коричневых комнат, в каждой из которых вас (и еще трех ботов) просят убить всех локустов и/или ламбентов. Игра, безусловно, чертовски красива, сюжет в целом прекрасен, мир и персонажи чудесны, но все это жестко подстроено под динамику кооперативного режима. Когда проходишь GeoW3 один, хочется даже, чтобы все друзья Маркуса Феникса умерли – их слишком много, они галдят, сменяют друг друга, отвоевывают себе реплику за репликой и размазывают сюжет жидкой кашей. Растянуты и причесаны под одну гребенку уровни, вычищены типы миссий, где вчетвером было бы скучно, либо где один отстающий тормозил бы всю партию. Радикально снижена сложность – даже если вас и убьют, один из трех ботов уж точно успеет оживить. Охотно верю коллегам, которые объясняют: с друзьями вы вчетвером будете развлекать друг друга так, что обхохочетесь. Игра не то чтобы требует командного взаимодействия, но помогать напарникам и общаться во время зачистки комнат просто весело. Но это уже немного другая история.

На мой взгляд, честнее было выпустить Gears of War 3 как спин-офф, без тройки в названии (скажем, как Assassin's Creed: Brotherhood), но хватит о нем. Этот цикл просто изменился, эволюционировал (и не худшим образом – в Lost Planet 2 одному играть вообще тошно), но есть другие – напоминающие сиамских близнецов, которых рука с ножом так и тянется разделить. В своем

блоге (darkwren.livejournal.com) я задал читателям вопрос: «Как часто так было, что вы вот купили игру, а потом плевались от того, как в ней много лишнего контента, на который разработчики потратили кучу сил и времени (фактически – ваших денег)?» Типичные примеры ответов: мультиплеерный режим в Dead Space 2 и Uncharted 2 и сингл в Call of Duty: Modern Warfare и Battlefield 3. Опять онлайн. И ведь стоимость производства я упомянул неслучайно. Действительно, сделать хит AAA-класса для современных платформ в разы дороже, чем это было пять или десять лет назад. Но какая часть этих расходов идет на превращение игры в универсального монстра для всех и каждого? Не было бы честнее разделить те же «шутеры о современной войне» на две части и продавать сингл и мультиплеер отдельно? Тем более, что в случае с позапрошлогодней Medal of Honor это действительно были две разные игры от разных студий и с разными графическими движками, помещенные на один диск. Конечно, в «Макдональдсе» многие берут комбо из колы, бургера и картошки, но никто не запрещает покупать что-то одно из списка. Почему так нельзя сделать с играми? Купить сингл от Call of Duty, а онлайн от Battlefield 3?

Не думаю, что издательства всерьез хотят впарить вам ненужное, настоящая причина – в другом. Мультиплеер и привязка к онлайн – единственная мера борьбы с пиратством, которая реально работает и не зависит от стойкости защиты от копирования. Поэтому чем дальше – тем больше мы будем видеть интернет-функционал в играх и жанрах, совершенно этого не требующих, вплоть до консольных RPG (привет, Dragon Quest IX). Нас будут приучать любить мультиплеер, чтобы исподволь заставить покупать легальные игры (из боязни бана в Xbox Live,

PSN, а в дальнейшем – и Nintendo Network). И тут уж все зависит от степени интеграции Интернета. Если как в Call of Duty – мультиплеер можно игнорировать, но так вы не используете половину того, за что заплатили. А если как в Gears of War 3 – вы получаете не ту игру, которую ждали, и срочно бежите в магазин за чисто сингловой Vanquish. Впрочем, не только в онлайн дело. Без него есть примеры куда кошмарнее, вроде L.A. Noire, где к отличному квесту добавили ужасные стрельбу и погони, чтобы перевести игру из одной жанровой категории в другую и позиционировать ее как новый хит в духе GTA от создателей GTA. А зачем открытый мир Rage, шутеру от первого лица, сделанному в id Software? Маркетинговые решения редко влияют на игру хорошо, не путайте их с искренними жанровыми экспериментами.

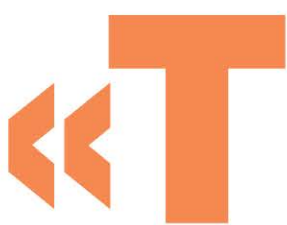
Радует одно: издателей все еще – много, платформодержателей – три с половиной, поэтому баланс между универсальным и специализированным будет поддерживаться естественно, невидимой рукой рынка. Пример небывалого коммерческого успеха The Elder Scrolls V: Skyrim, кондовой сингловой фэнтезийной RPG, уверен, слегка расстроил BioWare, которая зачем-то научила Mass Effect 3 мультиплееру. Пятнадцать миллионов 3DS образумили фанатов смартфонов, успевших еще летом провозгласить смерть портативных консолей. То же, уверен, получится в России с PS Vita – ведь портативный вариант Uncharted не имеет никаких аналогов на iPad, и ничего с этим не поделаешь. Так что покупайте те игры, DLC, дополнительные режимы, которые вам нравятся, игнорируйте неинтересное, требуйте многого, четко различайте специализированное и универсальное, думайте головой, голосуйте рублем, и все будет хорошо. **СИ**

«Ты неправильно играешь!»



Андрей Окушко

«ТЫ НЕПРАВИЛЬНО ИГРАЕШЬ!» – БЕЗАПЕЛЛЯЦИОННО ЗАЯВИЛ КАКТО ОДИН МОЙ ЮНЫЙ ЗНАКОМЫЙ В WORLD OF WARCRAFT. «НАДО КАЖДЫЙ ДЕНЬ БЫВАТЬ В РЕЙДАХ. ЛАДНО, РАЗ ТЫ СЕМЕЙНЫЙ, ТО ТРИ РАЗА В НЕДЕЛЮ, НО НЕ МЕНЬШЕ!» – ПРОДОЛЖИЛ ОН ЖЕ. ДИСКУССИЯ НАША, САМО СОБОЙ, НИ К ЧЕМУ НЕ ПРИВЕЛА, РАЗВЕ ЧТО К ПОВТОРЕНИЮ ПРОПИСНЫХ ИСТИН С ЕГО СТОРОНЫ. О ТОМ, ЧТО ЕСТЬ «НУБЫ» И «ПАПКИ». ЧТО ПЕРВЫЕ ЗАНИМАЮТСЯ НЕПОЯТНО ЧЕМ И ВООБЩЕ ЛУЧШЕ БЫ В ИГРУ НЕ ЗАХОДИЛИ, ЗАТО НАСТОЯЩИЕ «ОТЦЫ» ПРОВОДЯТ В WOW НЕ МЕНЬШЕ ВРЕМЕНИ, ЧЕМ НА РАБОТЕ. А ПОРОЙ И БОЛЬШЕ, ПОТОМУ ЧТО ПРОСТО ЕЩЕ НЕ ОБЗАВЕЛИСЬ НИ МЕСТОМ ЗАРАБОТКА, НИ СЕМЬЕЙ. ПОТОМУ И ДОХОДЯТ ДО САМЫХ ВЕРШИН, И ВСЕ ОБЯЗАНЫ НА НИХ РАВНЯТЬСЯ.



ы неправильно играешь!» – услышал я через несколько лет в World of Tanks. «Правильно» – это записаться в клан, это ежедневно по три-четыре часа тренироваться и обязательно участвовать в клановых баталиях. «Правильно» – это прокачать все линейки танков до самого верха и хвастаться этим на форуме. А еще воевать на каждой карте строго по шаблонам, опубликованным на форуме «лучшими собаководами». Все, кто делает иначе, будут заклеены позором и вычеркнуты из списка «настоящих танкистов».

«Ты неправильно играешь!» – сказал мне друг в конце 2011-го, увидев, как я прохожу Skyrim. Выяснилось, что грабить врагов перед боем с ними нечестно, потому что у них не остается шансов на победу. Что настоящий ролевик каждую ночь проводит в собственном доме, а каждый день питается по три раза, иначе The Elder Scrolls V превращается в жалкое подобие ролевой игры. Что пользоваться зачарованием и кузнечным делом для улучшения снаряжения нельзя-нельзя, ведь бои становятся простыми

и скучными. С удивлением я узнал и о других подобных самоограничениях, хотя так и не убедился в их необходимости.

Сакраментальную фразу, повторенную выше трижды, мне говорили еще не раз. Когда в футбольных менеджерах я брал команды шестой английской лиги, вместо топовых «Арсенала» или «Челси». Когда в Dragon Age создавал не наследника, а наследницу подгорного престола, наплевав на укоренившиеся в народе представления о женщинах в гномьем обществе. Когда в Europa Universalis III забывал об экспансии военной и делал упор на дипломатию. Когда в Mount & Blade изучал основы торговли и неплохо зарабатывал на этом, месяцами не участвуя в боевых действиях. И даже (о, ужас, за что???), когда в Doom II первым делом бежал за бензопилой.

«Настоящий ролевик (стратег, воин, тренер – нужное подчеркнуть) должен делать именно так», – звучало отовсюду. «Простите, а кому должен?» – возражал я. Игры ведь – это не жизнь, здесь у нас нет каких-то обязательств перед другими, мы приходим в виртуальные миры, чтобы получить удовольствие. Отдохнуть после трудного дня, на пару часиков отвлечься от повседневных проблем, просто расслабиться. Согласитесь, указывать другим, как им проводить свободное время, как минимум неэтично. Если кому-то хочется неспешно изучать сюжетную линию в World of Warcraft или заниматься спекуляциями на аукционе, и он не мешает другим получать фан, зачем портить настроение человеку нравоучениями? Если кто-то любит ездить на машине первого уровня в World of Tanks и в принципе не считает нужным пересаживаться на прокачанный до предела «ИС-7», в чем он неправ? В том, что не такой, как все?

Наверное, сейчас я скажу кощунственную для многих вещь, но... Я никогда не осуждал и не собираюсь осуждать даже тех, кто пользуется чит-кодами в одиночных режимах. Если Пете из Москвы нравится убивать монстров в Doom II, включив «режим Бога», пусть себе развлекается. Если Вася из Саратова нарисует себе пачку черных драконов в «Героях» и отправится зачищать карту, кто я такой, чтобы ему запретить? Единственное, что действительно неприемлемо, это когда те самые Петя и Вася начинают мешать другим. И неважно, каким способом: оскорбляя в чате или используя дыры в программном коде в онлайн-соревнованиях. Важно помнить, что одно неосторожно сказанное слово может испортить человеку весь вечер, а убийство товарищем по команде надолго отвратит пострадавшего от игры. И лучше семь раз подумать, прежде чем один раз безапелляционно заявить даже лучшему другу: «Ты неправильно играешь!» **СИ**



STREET FIGHTER X TEKKEN

STREET FIGHTER X TEKKEN



MART 2012



©CAPCOM U.S.A., INC. 2012 ALL RIGHTS RESERVED. © 2012 NAMCO BANDAI Games Inc. "1C", "PlayStation", "PS3" and "XBOX" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS3" is a trademark of the same company. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.

www.epidemz.net

Ты задрот



Яна Сугак

ЕСЛИ ТЫ ТАК ДАВНО ЖИВЕШЬ В ЗАПАХЕ НЕСТИРАНОЙ ФУТБОЛКИ, ЧТО РАЗУЧИЛСЯ ЕГО ЧУВСТВОВАТЬ, А ДРУЗЬЯ НЕ МОГУТ НАМЕКНУТЬ, ПОТОМУ ЧТО ТАКИЕ ЖЕ ИЛИ ИХ ВОВСЕ НЕТ, ОГЛЯНИСЬ ВОКРУГ. ЕСЛИ УВИДИШЬ КОМПЬЮТЕР, ПОЗДРАВЛЯЮ. ТЫ НЕ БОМЖ, А ЗАДРОТ.



Пару лет назад в Финляндии финалисты шуточного турнира «кто дольше всех просидит в сауне» погибли, сварившись заживо. Ни один не решился сдаться и выйти первым. Грешно так говорить, знаю, но в наличии мозгов у экстремалов я сомневаюсь. Очередной кореец, просидевший двадцать часов за MMORPG и свалившийся за мертво от усталости, – тоже не образец для подражания, а номинант на премию Дарвина. Временем, убитым на любимое хобби, гордиться незачем. Потерянной жизнью в прямом и переносном смысле – тем более.

Асоциальность, отбрасывание всего «не нужного» и «неважного» ради хобби ничего не прибавляет к тебе как геймеру. Застегнутая на верхнюю пуговицу рубашка и реплика о том, что «игры есть искусство», аннигилируют друг друга синим пламенем. Если реальный мир для тебя загадка, девушки знакомы по картинкам в Интернете, а вся жизнь топчется вокруг квартиры, магазина с едой и еще пары путевых точек, что можешь понимать в Heavy Rain, Deus Ex, даже Grand Theft Auto? Кстати, я обращаюсь к тебе так фамильярно, потому что уверена – у «СИ» лишь один читатель, кто узнает в тексте себя, а остальные лишь посмеиваются над бедолагой.



Вы вспомнили, что о «задротах» уже была одна колонка? Верно, месяц назад я писала, что нет ничего зазорного в страстном увлечении играми, хотя общество нас и стыдит. Но любить хороший коньяк, наслаждаться его букетом и страстно искать новые вкусы запойный алкоголик не умеет. Янтарная жидкость будет привлекать его только градусом. Хорошие игры созданы, чтобы для них выкраивать время и наслаждаться моментом, кощунственно заполнять ими пустые промежутки вашей жизни. Я уважаю киберспортсменов, которые тратят многие часы на тренировки, ведь это они делают осмысленно. Мило, когда занятой человек подгадывает отпуск под выход в продажу любимой игры. Но несчастные люди, от безделья включающие компьютер, чтобы «во что-нибудь погамать», и приходящие в чувство под утро, только жалости и достойны.

Грань между трезвой увлеченностью и пьяным игровым угаром тонка. Со стороны отличить их и вовсе трудно, разве что запах выдает. В зеркало человек должен смотреть сам, задавая вопрос: зачем? Правда, вот перед вами – игра, вы ее прошли до конца, потратили время. Зачем? С какой целью? Почему эту? Какие чувства испытываете сейчас? Чем бы занялись, если бы игру отложили на месяц? Ответ «просто хотел развлечься» великолепен, в нем нет ничего постыдного, как и в многих других. Осмысленность, осознанность действий – вот чего надо добиться упражнением. Только если подлинные мотивы не по душе, стоит что-то в жизни менять. Что, если долгие игровые марафоны вам нужны, чтобы со вкусом унижить парочку нубов на форуме и повысить собственную самооценку? Захочется ли вам с этим пониманием и дальше брать в руки джойстик? Отсутствие ответов расцените как то, что подсознанию есть что скрывать.

Я думаю просто: унижать нубов нельзя, да и задротов, запойных, утонувших в омуте игровой лихорадки геймеров, следует только жалеть. У людей случилась какая-то беда, они замкнулись и пошли по самому простому пути. Купили компьютер и весело за ним гниют. Ведь техника не предает, о ней необязательно заботиться, незачем любить. Тряпочкой протирать и то необязательно. Друзей нельзя купить или скачать из Интернета, новые игры – сколько угодно. Компьютеру все равно, как выглядит хозяин. Но что дальше? Через год, два, пять? Формальные галочки «есть» у пунктов анкеты «жена», «ребенок», «работа» ничего не значат, если безумное увлечение опустошает душу и тело. Опустившиеся алкоголики тоже бывают людьми семейными.

Нужно ли объяснять, что такие люди позорят все наше увлечение? Вопрос в том, что с ними делать. Я думаю, стоит помогать. Дать им кусочек жизни, от которой люди отказываются. Понять, в чем их проблема, от которой они прячутся в играх. Научиться принимать (поначалу) какими есть, а исподволь менять, подталкивать, показывать, как надо, лепить новый образ. Общество бы просто отняло игры и поставило на лыжи, но это контрпродуктивно. Незачем лишать человека хобби, нужно лишь научить его смотреть в зеркало, где отражаются и он сам, и лица друзей. Тогда он сможет ответить на вопрос «зачем». **СИ**

PS VITA is a trademark of the same company. PlayStation Network and PlayStation Store require mobile network or wireless internet connection and are subject to terms of use and language restrictions. See eu.playstation.com/legal for details. Users must be 7 years of age and users under 18 require parental consent. Some services require access to PlayStation Store or both. Additional age restrictions may apply.

PSVITA.COM

WWW.PLAYSTATION.RU

ВСЕГДА В ИГРЕ

Реклама

БЕЗ КОМПРОМИССОВ

Где бы вы ни были, весь мир — ваша игровая площадка. Wi-Fi, 3G, приложения для социальных сетей, пятидюймовый сенсорный экран OLED и два аналоговых джойстика выводят ощущения от игры на портативной консоли на новый уровень. Это возможно только на PlayStation® Vita.



PS VITA

PlayStation Vita

SONY
make.believe

СНОВА И СНОВА



Дмитрий Коконев

ПОСЛЕДНЕЕ ВРЕМЯ МЕНЯ ВСЕ ЧАЩЕ И ЧАЩЕ СТАЛИ ПОДКАЛЫВАТЬ ПО ПОВОДУ РАСТОЧИТЕЛЬНОСТИ. КОЛЛЕГИ КАК-ТО ПРОЗНАЛИ, ЧТО НА НЕДЕЛЕ Я В ТОМ ИЛИ ИНОМ ВИДЕ ПОКУПАЮ ПО МЕНЬШЕЙ МЕРЕ ТРИ ИГРЫ, И РЕШИЛИ, ЧТО ЭТО ТАК СМЕШНО, ЧТО МОЖНО РЕГУЛЯРНО НАДРЫВАТЬ ЖИВОТИКИ ОТ СМЕХА И ДОВОДИТЬ ОРГАНИЗМ ДО СТРЕССОВОГО СОСТОЯНИЯ ОТ ЖЕЛАНИЯ НАПРУДИТЬ В ШТАНЫ, СГИБАЯСЬ ПОПОЛАМ И СОТРСАЯ ВОЗДУХ НЕПРИЯТНЫМ ХОХОТОМ. МЕЖДУ ТЕМ, Я ВРОДЕ БЫ НЕ ДЕЛАЮ НИЧЕГО, ЗА ЧТО НА СТРАШНОМ СУДЕ МЕНЯ МОГЛИ БЫ НИЗВЕРГНУТЬ В ПУЧИНЫ АДА. ПОКУПАТЬ ИГРЫ – ЭТО, ВРОДЕ КАК, НОРМАЛЬНО. ДЛЯ ЭТОГО ДАЖЕ НЕ НУЖНО БЫТЬ БОГАЧОМ.

Достаточно странное поведение российских компаний-дистрибьюторов, кратко охарактеризовать которое можно примерно как «видеоигры в нашей стране продают себя сами», привело к тому, что этих самых видеоигр в магазинах стало едва ли не больше, чем запасов нефти, угля и газа. И по какой-то нелепой причине продавать их по сниженной цене додумались относительно недавно. Так или иначе, выгода от таких перемен очевидна: каждый человек может позволить себе во время районного тура за съестными припасами приобрести какую-нибудь игру, пускай и не новую, по цене мороженого Movenpick, а то и дешевле. Справедливости ради я бы заметил, что мороженое Movenpick весьма своеобразное, и ассортимент способен отбить желание покупать именно его даже бы-

стрее, чем непривычный для подобных вещей ценник. То есть, все, что с ягодами, очень вкусно, а вот экспериментировать со «вкусом роз» вряд ли кому-нибудь захочется. С видеоиграми все иначе. Можно зайти в какой-нибудь «Союз» и внезапно увидеть игру для Nintendo DS за... триста рублей. Или первую часть Condemned за 500. Или Final Fantasy XIII вместе с Nier за 1000.

Зачем? Чтобы играть! Я, может быть, даже играл в них в версиях для других платформ, но это не должно останавливать. У меня как-то получилось подсчитать, на что я трачу свободное от работы время (вот уж что поистине «трата», или даже нет, не так – «утрата» – так это именно работа в офисе), и совершенно внезапно выяснилось – на одни и те же вещи. Можно каждый год перечитывать одни и те же книги, по четвергам есть макароны с сосисками, пересматривать фильмы про Индиану Джонса, пить только «Ньюкасл», а в «Колбасоффе» заказывать исключительно «Бургерр» с сыром и томатами, игнорируя все остальное. Пожалуй, такой трюк не получится проверить с музыкой. То есть, конечно, Depeche Mode и The Beatles всегда в iPod'e, но в дороге рука сама выбирает что-то вроде Black Mountain. С видеоиграми история похожая. Вот я прошел Chrono Trigger миллион лет назад на SNES, и мне так понравилось, что я потом неделю ни на что другое не мог отвлечься. Прошло несколько лет – и что вы думаете? Я сижу, высунув язык от злости, сжимая в руках джойстик, и пытаюсь вспомнить, как победить Лавоса пораньше, какие там хитрости есть и вообще. Прошло много лет, и вы только не смейтесь – сижу в метро и убиваю того же Лавоса на Nintendo DS. Сколько в итоге прошло времени? Мне лень считать, но я точно знаю: если сейчас в ожидании своей очереди в посольстве я в компании с Айлой убиваю Лавоса на iPod'e, то буду делать то же самое и спустя двадцать лет на каком-нибудь другом устройстве (если, конечно, меня не убьет пристрастие к табакокурению и чрезмерная любовь к правящему режиму).



* На иллюстрации к этому материалу изображено нечто, что связано с самым волнующим моментом в истории Final Fantasy.

** Нет, я говорю не про татуировку Сефирота на руке девушки. Я говорю про классные сиськи.

*** Большие сиськи были у Тифы (и есть все основания полагать, что у нее же они и остались).

Электронная книга с доступом в Интернет Читай. Смотри. Слушай.

Конечно, есть и случайные покупки. Вот, скажем, купленную для того же iPod'a Final Fantasy я, наверное, никогда не пройду до конца. Но буду играть снова и снова, потому что это, блин, прикольно: там все красиво и удобно, и срабатывает магия прокачки – если вы не знаете, что это, то дождитесь следующей авторской колонки. То есть, мне нравится просто бродить по миру, убивать монстров, покупать новое оружие и заклинания, и этого вполне достаточно, чтобы проникнуться ностальгией. Почему бы не заняться тем же самым на PSP? Потому что на PSP активно осваивается Final Fantasy VI вместе с Dissidia. Опять же, и то, и другое приобретено за не такие уж большие деньги, а сколько удовольствия это приносит!

Мне в этом смысле непонятно только отношение Namco Bandai, у которых старых игр в запасе больше, чем жиров у медведя перед спячкой. Половину из них должны раздавать бесплатно каждому, кто имел неосторожность зайти на сайт издателя. Но вместо этого включается настоящее жлобство. Вот вы играли в Xevious? Понятно, что на аркадных автоматах это мог сделать только Константин Врен (он часто летает в Японию и вообще любит пощупать кнопки). А на iPod'e это доступно внуку деда, который, может быть, в Xevious рекорд настрелял. И что делает Namco Bandai? Она предлагает бесплатное приложение с набором старых, как Леонид Ильич (в смысле, мертвых, забальзамированных, но неизменно присутствующих, ну, во всех сферах жизни), игр, но вместе с тем дает только одну попытку. Один шанс пройти игру. В день. Хочешь больше – плати. И как бы я ни любил этот Xevious, я сразу же даю по тормозам. Мол, чего? Это как раньше монетки были, что ли? В смысле, по доллару за попытку? Спасибо, не надо, идите в... Мытищи. Лучше уж переплатить за полную и безупречно работающую версию Final Fantasy II один раз, чем пытаться возбудить в себе ностальгию по зеленым пикселям с бесконечным вливанием денег в пустоту.

На этом следовало бы включить режим моржа и с путинским взглядом в камеру начать вещать о том, что необходимо ввести единый стандарт классики видеоигр и распространять ее бесплатно – ну, как классическую музыку и написанные сто лет назад книги (пускай и в электронном виде). Но это, скажем так, бред и маловероятно. Смысл всего написанного в том, что покупать игры – неважно какие, и неважно сколько копий Final Fantasy XIII лежит дома – это легко и просто, и приносит море удовольствия. И нет ничего ненормального в том, чтобы забить iPod «портами» старых игр Sega (Streets of Rage, например, так себе, но кого это остановит?). Бояться нужно не этого. Опасаться следует тех игр, которые на манер независимых женщин не дают за себя платить. Никакого счастья в покупке игрового времени (или ходов, как в Triple Town) нет. Я могу потратить сто долларов на несколько разных версий Chrono Trigger, купленных за десять лет, но сто долларов на возможность посадить новый кустик и через полчаса удалить приложение из телефона – нет, спасибо, оставьте для рубрики Game + Mobile. **СИ**



на правах рекламы



Теперь
**3G
READY**

WEXLER.BOOK
T7006

WEXLER.STORE

Удобный доступ к бесплатным книгам
и популярные новинки.
Скачивайте и читайте на www.wexler.ru!

ПОДАРОК



«МЕТРО 2033» ДМИТРИЯ ГЛУХОВСКОГО И ЕЩЁ
ДВА РОМАНА КУЛЬТОВОЙ СЕРИИ БЕСПЛАТНО
В ЭТОЙ ЭЛЕКТРОННОЙ КНИГЕ WEXLER



Владимир Вольфович Жириновский

КОМПАНИЯ MAIL.RU ПРОДОЛЖАЕТ ПРИВЛЕКАТЬ ЗНАМЕНИТОСТЕЙ К СВОЕМУ ПРОЕКТУ BUSINESS TYCOON ONLINE: РОЛЬ КЛЮЧЕВОГО NPC В БРАУЗЕРНОЙ ИГРЕ ИСПОЛНИЛ БИЗНЕСМЕН ОЛЕГ ТИНЬКОВ, А СОВСЕМ НЕДАВНО НА ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СВОЕГО ОБРАЗА В ИГРЕ СОГЛАСИЛСЯ ВИДНЫЙ ПОЛИТИК ВЛАДИМИР ЖИРИНОВСКИЙ. АВАТАРЫ ВЛАДИМИРА ВОЛЬФОВИЧА ДОСТУПНЫ ВСЕМ РЕГИСТРИРУЮЩИМСЯ НА НОВОМ СЕРВЕРЕ ВТО.

Что же такое Business Tycoon Online? Если вкратце – симулятор бизнесмена. Игрокам предлагается пройти непростой путь от начинающего предпринимателя до самого настоящего магната. На выбор – четыре сферы деятельности: индустрия развлечений, ресторанный бизнес, розничная торговля и сфера услуг. Чтобы достичь успеха, игрокам придется и заниматься наймом виртуального персонала, и конкурировать с другими игроками – вступать в гильдии, участвовать в дебатах, вести переговоры, выдвигаться на престижный пост депутата. Число доступных игрокам действий поистине огромно! Желающие могут в этом убедиться сами на сайте <http://bto.mail.ru>.

Мы не могли не воспользоваться возможностью задать несколько вопросов новому лицу Business Tycoon Online – Владимиру Жириновскому.



? Для начала: почему вы решили стать героем онлайн-игры Business Tycoon Online?

Потому, что мне понравилась идея игры. Предприимчивость и смекалка, так необходимые в предпринимательстве, исторически были присущи русскому человеку. Русские купцы вели торговлю с самыми отдаленными уголками мира, совершая при этом великие географические открытия. ВТО может помочь молодежи развить деловые качества. А самое главное, Business Tycoon Online учит молодых предпринимателей играть честно, играть по правилам. Понимание необходимости соблюдения правил и законов очень важно для людей, планирующих открыть в будущем свое дело.

? Приходилось ли вам лично когда-нибудь играть в компьютерные игры? Были ли такие, что оставили положительное впечатление?

Я очень занятой человек. Когда у меня появляется свободная минутка, я читаю полезную литературу или провожу время с близкими людьми. Компьютерные игры – увлечение для молодежи. Современные молодые люди любят поиграть на досуге. Главное, чтобы игры, которые они выбирают, не провоцировали агрессию. Если же компьютерная игра заставляет думать, развивает человека, я отношусь положительно.

? Каковы ваши взгляды на цензуру в Интернете и компьютерных играх? Стоит ли что-то запрещать, и если да – что именно?

Интернет подарил нам всем свободу. Человечество теперь защищено от цензуры, благодаря всемирной сети. Но свобода не должна превращаться в беспредел. Я против цензуры, но за право родителей защитить своих детей от того потока грязи и извращений, от промывания мозгов, что обрушивается на наших детей из Интернета. Дети – наше будущее, каким оно будет, зависит от нас. Возможно, кто-то не хочет, чтобы наши дети выросли психически здоровыми, чтобы в будущем было кому защитить нашу Родину, но я сделаю все, чтобы этого не допустить. **СИ**

EDIFIER®

ВЫБЕРИ
СВОЮ МОДЕЛЬ

www.edifier.ru

P1060

- USB-ПОРТ
- ВСТРОЕННЫЙ MP3 ПЛЕЕР
- 4 1/2 – ДЮЙМОВЫЙ ДИНАМИК САБВУФЕРА
- ДЕРЕВЯННЫЙ КОРПУС САБВУФЕРА И САТЕЛЛИТОВ

mp3



P3060

- 6 1/2 – ДЮЙМОВЫЙ ДИНАМИК САБВУФЕРА
- USB-ПОРТ ДЛЯ ПРОСЛУШИВАНИЯ MP3
- ДЕРЕВЯННЫЙ КОРПУС САБВУФЕРА И САТЕЛЛИТОВ

mp3

Реклама



ТЕХНОЛОГИИ
S2000



ДИЗАЙН
IF500



МОЦЬ
S730



КОМПАКТНОСТЬ
MP300 PLUS



Консольные локализации. Взгляд изнутри

НАС ЧАСТО СПРАШИВАЮТ, ПОЧЕМУ КАЧЕСТВО ПЕРЕВОДА КОНСОЛЬНЫХ ИГР НА РУССКИЙ ЯЗЫК ТАК СИЛЬНО СКАЧЕТ, КТО ПРИНИМАЕТ РЕШЕНИЕ О ЛОКАЛИЗАЦИИ И ЗАЧЕМ ВОООЩЕ ВСЕ ЭТО ДЕЛАЕТСЯ. ОТВЕТ НА ПОСЛЕДНИЙ ВОПРОС ОЧЕНЬ ПРОСТОЙ – ПОТОМУ ЧТО НАШИ ГЕЙМЕРЫ, КАК ЭТО НИ СТРАННО, ЛЮБЯТ ПОКУПАТЬ ИГРЫ НА РОДНОМ ЯЗЫКЕ. БОЛЕЕ СЛОЖНЫЕ ДЕТАЛИ КУХНИ ЛОКАЛИЗАТОРОВ – В ПОЗНАВАТЕЛЬНОМ ИНТЕРВЬЮ С МИХАИЛОМ ЗАХАРОВЫМ, ЗАМЕСТИТЕЛЕМ ДИРЕКТОРА ЛОКАЛИЗАЦИИ ПО РАБОТЕ С ПРОДЮСЕРАМИ КОМПАНИИ «1С-СОФТКЛАБ». ИМЕННО ОНА ПЕРВОЙ НАЧАЛА ПЕРЕВОДИТЬ КОНСОЛЬНЫЕ ИГРЫ НА РУССКИЙ, А В НАШИ ДНИ ОТВЕЧАЕТ ЗА ЛЬВИНУЮ ДОЛЮ ВСЕХ КОНСОЛЬНЫХ ЛОКАЛИЗАЦИЙ.



? Расскажите о том, как компания начала заниматься консольными локализациями? Ведь они появились еще на PS one – насколько сложно было делать первые шаги?

Первым консольным проектом, локализованным компанией SoftClub, была игра Medieval в далёком 2001 году. Это была игра для PS one, и локализация прошла на удивление гладко: команда подошла к делу максимально ответственно, а уровень поддержки со стороны разработчика был высочайшим. Поддержка со стороны разработчиков вообще очень много значит при локализации консольных игр. В отличие от PC-проектов, на консолях интеграция ресурсов и сборка тестовых версий производится исключительно централизованно, где-то в заграничном офисе, с которым зачастую нет прямой связи. Это накладывает множество ограничений: локализатор уже ничего не может изменить после сдачи ресурсов, сроки тестирования жёстко ограничиваются, какие-то вещи могут и вовсе остаться без перевода.

Очень плодотворной оказалась работа над играми для PS2 – как с точки зрения количества вышедших продуктов, так и с точки зрения накопленного опыта. Отдельно хочется упомянуть игру Primal для этой платформы – мы считаем её несомненным успехом локализаторов.

За право быть Первой Русскоязычной Игрой на PSP боролись два продукта: Miami Vice и MACH. Работы над MACH начались раньше, но из-за череды технических проблем этот проект пришёл к финишу вторым. Сказалась принципиальная новизна консоли: маленький экран предъявляет особые требования к шрифтам и интерфейсу.

К моменту появления современных консолей у команды локализаторов уже накопилось достаточно опыта, чтобы гарантировать выполнение проекта любой сложности. Можно сказать, что консольные локализации были поставлены на поток.

? Насколько нам известно, некоторые западные компании делают перевод на русский своими силами, другие заказывают вам локализацию «под ключ» – так ли это? Можете привести примеры чисто ваших локализаций и тех, которые к вам приехали как есть? Контролируют ли западные компании качество переводов, сделанных вами, и если да, то как?

Западные издатели действительно иногда делают перевод своими (нередко это означает «неизвестно какими») силами. Очень немногие (Blizzard!) содержат в своём штате людей, способных сделать локализацию на такой экзотический язык, как русский. Большинство же покупают услуги самостоятельных студий, базирующихся как в России, так и в Восточной Европе. Часть таких переводов потом попадают к нам – иногда для контроля качества, а иногда и уже в виде финального продукта. Так что, покупая игру от компании «1С-СофтКлуб», игрок вполне может насладиться результатом слаженной работы польских локализаторов,



венгерских тестировщиков и индийских программистов. Повторюсь, не потому, что нам так хочется (совсем наоборот), а потому, что такова позиция иностранного издателя.

«Чисто наших» локализаций у нас большинство. Самые заметные из недавних – это Skyrim и Uncharted 3. Оба проекта потребовали колоссального напряжения сил, но результатом мы весьма довольны.

Из игр, пришедших к нам «как есть», можно вспомнить недавний «Batman: Аркхем Сити». Также игра F.E.A.R. 3 была локализована командой «Нового Диска», с которой мы потом тесно сотрудничали, проводя тестирование консольных версий.

Контроль качества со стороны западных компаний бывает очень разным. Базовый технический контроль существует всегда: наши материалы проверяются на полноту, соответствие техническому заданию и т.п. В отдельных случаях устраивается и лингвистическая проверка – например, тексты детских игр отдельно проверяются на наличие всяких «взрослых слов» (в число которых могут попасть и вполне невинные «дурак» или «пиво» – мнения издателей о чувствительности наших детей сильно разнятся). Редко-редко, но случается и фидбек по поводу «неправильного использования русского языка» (на основе мнений венгерских тестировщиков, да) – и тут уж поди объясни, что «Я твой дом труба шатал» – это такой локальный мем, а не Переводчик Google.

Основная проверка качества нашей работы начинается во время тестирования. К сожалению, очень часто тестирование консольных продуктов издатели организуют самостоятельно, без участия наших сотрудников. Самая приемлемая схема работы в таком случае – это тесное взаимодействие QA-отдела издателя и нашей команды. Нередко продюсеры и редакторы проектов подключаются напрямую к западным баг-трекерам и исправляют ошибки «на лету». Увы, часто тестирование проходит вообще без нашего ведома; исправление ошибок ложится на плечи неизвестного количества неизвестных нам лиц. Результат их работы до нас добирается уже в виде красочной коробочки с диском. Каждая такая игра оказывается полна сюрпризов – иногда приятных, а иногда... ну, скажем, как-то раз мы обнаружили в игре слово «Персонажи».

? Как принимаются решения о том, как переводить игру – субтитрами или полной озвучкой? Если вдаваться в подробности, то можно взять песни бардов в русской версии Skyrim. Они переведены, хотя в кино часто песни оставляют на оригинальном языке, притом что все остальное дублируется. Опять же, как решается, что депать с песнями в игре?

Как правило, выбор между субтитрами и полным озвучиванием делается исходя из меркантильных соображений. Решение принимает издатель продукта, рассматривая как возможные риски (дополнительные траты – как финансовые, так и временные, – технологические сложности и т.п.), так и возможные выгоды (большой охват аудитории и, как следствие, большие продажи, улучшение репутации компании и т.д.).

Мы (отдел локализации) участвуем в принятии решения, подсчитывая предполагаемый бюджет проекта и высказывая своё мнение о целесообразности полной или неполной локализации. По умолчанию, мы, конечно, всегда ратуем за полную локализацию – включая не только текст и озвучивание, но и графические материалы, видео и т.д.

Впрочем, полная локализация порой невозможна по чисто техническим причинам – просто разработчики не предусматривают возможности изменения каких-либо видов ресурсов. Есть такое понятие: 'Localization friendly' («дружественный к локализации»), характеризующее степень подготовленности игры к замене контента. Степень «дружественности» очень сильно зависит от команды разработчиков, поэтому так сильно различается полнота локализации у разных продуктов: в одной игре не остаётся ни одного нерусского

слова, а в другой даже логотип игры оказывается не переведён.

Что касается песен, то мы стараемся не упускать возможности «перепеть» их по-русски – при условии, что мы можем сделать это с тем же уровнем качества. Здесь даже меркантильные соображения отступают на второй план – просто песни являются удивительным средством создания атмосферы в игре; на наш взгляд, тот же Skyrim многое потерял бы, если бы тамошние барды пели исключительно по-английски. А в недавней детской игре «Скуби-Ду! Зловещий замок» один из боссов (Призрак Оперы) поёт на всём протяжении финальной битвы с ним – и это, несомненно, лучший «boss fight» в истории игр.

? Как обычно организован процесс локализации игры? Опишите, пожалуйста, основные этапы: какие материалы (и когда) приходят вам от издателя, сколько времени уходит на перевод, когда получаете финальную локализованную версию и тестируете ее.

Основные этапы локализации игры – это: планирование процессов, получение оригинальных материалов, создание локализованных материалов, интеграция материалов в игру, тестирование и подготовка мастера. В идеальном мире эти процессы идут контролируемо и последовательно. В реальном мире, увы, они часто идут прерывисто, со сложными взаимосвязями и пересечениями. Ну, тем интереснее работать. Очень многое зависит от того, какие условия ставит мировой издатель. В работе над консольными проектами, например, интеграция и создание мастера почти никогда не выполняются локализатором (хотя мы могли бы). Соответственно, и сроки работы над контентом, и формат материалов, и даже условия работы диктуются нам извне.

Мы получаем так называемый «лок-кит»: набор файлов для перевода, оригинальные звуковые и видеофайлы, вспомогательные материалы, технические задания и инструкции и т.п. Издатель устанавливает срок, мы в этот срок выполняем перевод, озвучивание – словом, все заказанные работы – после чего сдаём материалы издателю. Условия достаточно жёсткие, отговорки «Мы не успеваем» издатель просто отказывается воспринимать. Соответственно, мы должны уметь под каждый проект создать команду, способную выполнить все



работы вовремя – и, естественно, с надлежащим качеством.

Само собой, лок-кит практически никогда не приходит одним куском; чаще всего работа делится на самостоятельные этапы. Мы оказываемся очень зависимыми от качества планирования, в котором даже не принимаем участия. К примеру, в работе над одним крупным проектом на локализацию первых 10% контента нам было отведено 3 месяца. После этого проект резко перешёл в интенсивную фазу, и оставшиеся 90% мы завершили за 2 месяца. Было тяжело, продюсер проекта ночевал на работе, актёры требовали молоко за вредность, но мы справились.

Справедливости ради нужно отметить, что это была исключительная ситуация. Как правило, мировой издатель ставит вполне разумные сроки – авралы и переработки регулярно случаются на больших проектах, но над играми поменьше получается работать в очень комфортных условиях.

Работу над PC-проектами мы, как правило, контролируем лучше. В идеальном случае мы регулярно получаем от разработчиков тестовые версии, лок-киты и инструменты интеграции, а всё остальное делаем сами. Порой даже лок-киты и инструменты бывают излишними – получив версию, мы сами определяем перечень локализуемых ресурсов, пишем необходимые утилиты, переводим, озвучиваем, упаковываем и подготавливаем дистрибутив. Одно удовольствие так работать – да и результат, как правило, получается качественнее.

Тестирование завершает процесс локализации, но это не значит, что оно начинается в самом конце. Тестировщики подключаются к проекту сразу, как только появляется хоть какая-нибудь версия, в которую можно играть. Оригинальные версии проходятся вдоль и поперёк – это позволяет тестировщику лучше составить план дальнейших действий и заготовить справочные материалы для переводчиков и редакторов. Версии с русским текстом тщательно тестируются перед озвучением (когда есть такая возможность, конечно) – это позволяет выловить многие ошибки ещё до того, как русский звук будет записан. Полностью локализованные версии проходят как минимум три раунда полноценного тестирования, в котором непосредственное участие принимают и продюсеры, и редакторы, и режиссёры проектов.

Большие риски на этом этапе связаны с пресловутой поддержкой со стороны девелоперов – нестабильные билды, путаница в версиях ресурсов, ошибки интеграции и т.п. сильно осложняют процесс. Внутренних ошибок, конечно, тоже хватает, но в их отношении мы можем предпринимать какие-то эффективные действия. Контроль над внешними процессами у нас, увы, сильно ограничен (а мирового господства хочется до боли, да).

? Какие сложности чаще всего возникают? Например, часто ли бывает так, что вы видите только текст диалогов, но не представляете себе, кто это говорит и в каком контексте?

Недостаток информации о контексте – это стандартная ситуация в нашей работе; мало того, порой во время локализации сам контекст ещё окончательно не определён. Практика по-



казывает, что даже после полной «заморозки» всех ресурсов игра может видеоизменяться, причём довольно значительно.

Мы, конечно, пользуемся всей информацией об игре, которая приходит из внешних источников. Описания сюжета и персонажей, дизайн-документ, скриншоты, ролики – в ход идёт всё, что может пролить свет на происходящее в игре. К сожалению, слепая вера в качество этой информации несколько раз играла с нами злую шутку: персонаж, описанный как «Злая бабушка», в игре превращался в «Доброго дедушку». Случались конфузы.

Правильная организация скрипта для звукозаписи тоже играет большую роль. Скрипты, организованные в диалоговом порядке, снабжённые подробными описаниями сцен и героев, ускоряют процесс многократно, да ещё и положительно сказываются на качестве. Увы, приходят нам и простые «простыни» текста без какой-либо разбивки по сценам или диалогам – записать в этом случае что-нибудь связное едва ли возможно.

Ещё одна трудоёмкая задача, связанная с озвучением – это т.н. «укладка», т.е. подгонка русского текста и звука под оригинал, с соблюдением всех пауз и «ахов-вздохов». Некачественная укладка чревата тем, что локализованные реплики будут звучать неестественно, вымученно – излишне торопливо или, наоборот, затянато, с ненужными паузами. Часть недочётов можно исправить прямо в студии звукозаписи, но это, само собой, сильно замедляет и удорожает процесс.

С точки зрения укладки, главное зло в нашем мире – это, конечно, военные проекты. Английский язык вообще довольно лаконичный, русские реплики в среднем звучат длиннее – а уж военные скороговорки и выкрики вроде «I'm hit!» и «Man down!» на русский иначе как междометиями не перепишешь.

В работе над экранным текстом информация о контексте тоже имеет огромное значение. Цена ошибки там ниже (не приходится перезаписывать звук), но и шанс ошибиться гораздо выше. Самые распространённые беды – это неоднозначность оригинального текста (например, 'Credits' в значении «Авторы» были как-то раз переведены как «Кредиты») и использование разработчиками одного и того же многозначного английского слова в разных контекстах (как, например, слово «figure», ко-

торое на одном экране означает «фигура», а на другом – уже «цифра»).

Изрядную головную боль доставляют также предложения-«конструкторы», в которых часть слов замещаются различными переменными. В английском всё просто: «Forest pixie was hit for 51 hit points by Ivan's staff». В русском варианте – если переводить «в лоб» – получается кошмар: «Лесная фея получил повреждения на 51 очков жизни от Ивана посох». Приходится каждый раз изобретать по десятку велосипедов, заставляя русский текст соответствовать хотя бы формальным правилам русского языка.

? Как проходит процесс озвучки локализованной версии игры? С какими студиями вы сотрудничаете? Геймеры часто жалуются, что в разных играх персонажей озвучивают одни и те же актёры – видите ли вы в этом проблему, собираетесь ли с этим бороться?

Первым этапом работы над озвучением является подбор актёров (кастинг) – часто он начинается задолго до непосредственной записи звука. Кастингом занимается режиссёр проекта; в процессе подбора необходимо согласовать множество моментов – начиная с мнений разных участников проекта (и публики!) и заканчивая расписанием работы артистов. Нередко на выбор актёров влияет и мировой издатель – иногда требуется, например, утверждать голоса главных героев с главным продюсером проекта, или, скажем, брать на определённые роли исключительно «звёзд». Само собой, игры по фильмам мы стараемся озвучивать теми же голосами, что звучат в кинотеатре.

Непосредственно запись в студии идёт силами трёх основных действующих лиц: звукорежиссёра (это человек, который сидит за пультом, регулирует загадочные параметры, крутит таинственные ручки и говорит «Можно!» или «Стоп, перепишем!»), режиссёра звукозаписи (это творческая личность, которая слышит в голове идеальные реплики и пытается добиться их от артиста) и, собственно, артиста. Как правило, каждый артист записывает свою «партию» отдельно, ориентируясь на текст скрипта, звучание оригинальной реплики, указания режиссёра и звучание других реплик в диалоге. Запись





сразу двух артистов одновременно устраивается крайне редко.

Озвучение игровых продуктов сильно отличается от дубляжа фильмов и – тем более – игры на сцене, поэтому нашим героическим режиссёрам нередко требуется воевать с артистами, пытаясь добиться идеального попадания в роль. Объяснить нужную подачу в диалогах, поддать эмоций или, наоборот, охладить пыл, проследить, чтобы актер ни разу не повторился, записывая сотню комментариев к броску гранаты, – всё это работа наших режиссёров.

Нам приходилось работать со множеством студий в Москве и Петербурге; в их числе Russian World Studios, «Центральное звуковое издательство», «Пифагор», VOX, «Нева». В конце прошлого года мы открыли собственную студию звукозаписи.

Узнаваемость голосов – это, конечно, проблема: как бы ни был прекрасен артист, слышать его в каждой игре довольно быстро надоедает. В общем случае, мы стараемся не использовать одни и те же голоса во всех проектах подряд – база артистов у нас сформирована достаточно широкая, всегда есть из чего выбирать. Не всегда, впрочем, можно обойтись без «заезженного» голоса, особенно когда речь идёт об очередной игре в серии – поневоле приходится по максимуму использовать артистов, уже отметившихся в работе над предыдущими релизами. Также нельзя сбрасывать со счетов огромный опыт работы с играми, накопленный известными артистами, – иногда никто кроме них не способен выдать качественный результат в заданные сроки.

Тем не менее мы находимся в постоянном поиске новых голосов, то есть новых интересных артистов.

? Есть ли какие-то дополнительные сложности, когда речь идет о совершенно новой платформе, которую в России еще толком никто не видел? Речь о PS Vita, конечно же. Вообще, есть ли какие-то особенности у локализаций для разных консолей?

Одна из главных особенностей консольных локализаций – это необходимость строго следовать официальной терминологии, без возможности изменить даже букву при переводе

терминов. Порой это приводит к образованию чудовищных лингвистических конструкций вида «Вставьте MEMORY CARD (карту памяти)(8 Мб)(для PS2) в слот для MEMORY CARD (карты памяти) 1 и нажмите кнопку START.»

Для новых платформ ситуация осложняется тем, что терминология ещё не утверждена окончательно, поэтому часть текстов приходится переписывать многократно. Названия элементов управления, комплектующих, формулировки пунктов меню консоли – всё меняется одновременно с процессом локализации, и это приводит к постоянным обновлениям контента.

В случае с PS Vita дополнительные сложности возникают из-за кардинальной смены способов взаимодействия с приставкой – наличие двух сенсорных экранов заставляет переосмысливать уже, казалось бы, устоявшиеся традиции перевода некоторых вещей. Такая же история была при появлении контроллера движений PS Move, кстати.

В целом при локализации стартовой линейки игр под PS Vita мы не столкнулись с таким множеством проблем, как это было в начале работы с PSP. Сильно помогло наличие специальных дебаг-версий консоли в офисе – возможность «пощупать» приставку и своими глазами увидеть её особенности сильно облегчили жизнь.

? Игры каких жанров локализовать легче всего, а каких – особенно сложно? Почему?

Самый простой ответ: чем меньше в игре нужно переводить, тем проще над ней работать.

Есть два основных полюса сложности, между которыми можно расположить любой проект. С одной стороны – это сложности творческого характера: игры с большим количеством персонажей, с разветвленными диалогами, проработанным миром и нетривиальным сюжетом. Тут в первую очередь речь идёт о квестах, ролевых играх, «сюжетных» шутерах. Для того чтобы убедительно справиться с такими проектами, команда должна досконально изучать каждый из них и начать чувствовать атмосферу игры.

На противоположном полюсе располагаются игры, которые не одолеешь без специаль-

ных знаний – как правило, это стратегии, игры с серьёзным историческим уклоном, игры спортивной или военной тематики. Здесь зачастую о творчестве можно забыть, с головой погрузившись в справочники и энциклопедии.

Есть ещё, конечно, сложности инженерно-технического толка – задачи по автоматизации, преобразованию данных, обратному инжинирингу и т.п. – над которыми очень увлекательно работать, но которые почти не видны игроку (как правило, если эти проблемы игроку очевидны, то они не были решены вовсе).

? При локализации игр бывали ли забавные случаи [конфузы]? Может быть, что-то ускользало от глаз переводчиков и корректоров?

Больше всего мы любим забавности, происходящие в студии звукозаписи. У нас даже есть специальная коллекция смешных оговорок, актёрских шуток и эмоциональных реакций на игровые тексты. Прослушивание действует лучше всех возможных антидепрессантов.

Текстовые опечатки и примеры неудачного перевода тоже становятся хорошим поводом повеселиться – и задуматься. Наш локальный мем – это фраза «Way to go, Logan!», превратившаяся в «Путь неблизкий, Логан!». Ну, и всем запомнился эпохальный «Задний проход в панораму».

Случаются и забавные ситуации по вине разработчиков. Например, на проекте «Последняя воля Шерлока Холмса» описание персонажей было составлено так, что благообразную Пожилую Леди мы озвучили... голосом Холмса в образе «пожилой леди»! Из инструкций следовало, что обожающий переодевания Холмс предстаёт перед игроком и в такой ипостаси – игровая реальность, однако, расставила всё на свои места, и беседа Холмса с бедной старушкой выглядела донельзя комично. Пришлось переписывать.

На этом же проекте разработчики запутались, какой палец был откушен у убитого персонажа: у трупа не хватает указательного пальца, при этом Холмс говорит о мизинце, а при внимательном осмотре в другой сцене оказывается, что отсутствует фаланга большого пальца. **СИ**



Игровой календарь мая

Святослав Торик

ЧТО МОЖНО УСПЕТЬ
К 21 ДЕКАБРЯ 2012 ГОДА?



Лучший способ понять, во что успеешь поиграть до конца света – это послушать анонсы на E3, посмотреть демки на gamescom и поиграть вживую на Игромире.



Главный тренд года: облачный гейминг. С момента захода на сайт до появления главного меню игры прошло меньше минуты. У меня не самый слабый компьютер, но если бы я купил и скачал игру в Steam, она запускалась бы дольше.

В этом году я жду инноваций. Я с нетерпением алчу подробностей о Wii U, о ее железе, о ее аксессуарах (что может быть хуже пальчиковых батареек в Wiimote)? Мне очень интересно послушать, что скажут или даже покажут про новый Xbox, неизбежный как трамвай, и как будут развивать Kinect. А последней по водопаду инфоподов спустится Sony – какие проекты на PS Vita анонсируют для буста продаж? Какой уникальный девайс или сервис объявят для PS3? Впрочем, не приставками едиными. За последние полгода прошли аж две конференции Cloud Gaming Conference, посвященные облачным решениям в сфере видеоигр. Издатели, разработчики, интернет-компании – все они сплотились вокруг двух пионеров клауд-гейминга: Gaikai и Onlive. Оба сервиса уже доступны на самых разных территориях за границами нашей Родины, однако качество услуги по-прежнему оставляет желать лучшего, так что жалеть не стоит – пусть оттестируют на американцах и европейцах, а потом уже приходят на наш рынок. Тем более что формат «играй во что хочешь хоть с утюга, хоть с телефона за тысячу рублей в месяц» куда привлекательнее нынешнего ритейла/цифры даже с учетом постоянных акций и скидок. Забавно, но факт: скорее всего, Gaikai доберет тех, кто пока еще с тоской проходит сингл на чипованных приставках и с завистью поглядывает на лоснящихся от довольства постоянных посетителей XBLA, PSN и Steam. Учитывая, что встраивать клиентскую часть планируется чуть ли не в виде приложения в Facebook, ожидать мощный удар от Дэйва Перри можно хоть завтра. Не зря аналитики перешептываются, мол, консолям в их привычном виде жить осталось одно поколение от силы.

В этом году я жду игр. Я могу открыть любой сайт с датами релизов и набрать целую охапку строящих глазки тайтлов, но лучше поступить честно – по памяти. Навскидку вспоминаются только Aliens: Colonial Marines, Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier, Max Payne 3, Tomb Raider и Hitman: Absolution. Маловато, да? Но это в основном из-за того, что почти все эти игры показывали на прошедшем Игромире, а значит, у них гораздо больше шансов выйти в этом году, чем у каких-нибудь призрачных тайтлов вроде нового Call of Duty (эй, кто сломал схему «CoD каждый год»?) или покрытого бородой тьмы Medal of Honor. Разумеется, есть шансы поразить меня каким-нибудь внезапным трехмерным чертиком из коробочки 3DS, но что-то я сомневаюсь: все самые вкусные релизы вместе с датами, как правило, известны за год вперед. А тут уже и так два месяца прошло, а про Лейтона с Фениксом по-прежнему ни буквы, ни иероглифа. И с продолжениями как-то негусто. Прошлый год был настоящим Годом Триквелов. Уж кого точно не ждали (Stronghold, FlatOut), однако и те как-то умудрились привлечь внимание за считанные часы до своего выхода. Впрочем, поменьше бы нам таких сюрпризов в этом году, очень уж нелегко оценивать издевательства над классикой.

В этом году я жду прогресса. Новые игровые механики, новые горизонты инди-строения, новые соковыжимательные схемы в онлайн-играх, социальных и мобильных играх, новые интерфейсы и манипуляторы, апгрейд уже существующих устройств (новая ревизия 3DS с хорошим аккумулятором, встроенным CirclePad и без полосок на экране подойдет), новые графические стандарты и какое-нибудь хитровыдуманное «3D без всего».

Отмечаем вехи, друзья: 5-7 июня (E3), 15-19 июля (gamescom), 6-9 октября (Игромир).

А уж потом можно и мая подключить.

БОЛЬШЕ ХОДОВ ПО КЛЕТОЧКАМ!



Андрей Окушко

**СЕЛ ПИСАТЬ ЭТОТ
ТЕКСТ И ЗАДУМАЛСЯ –
А ВЕДЬ ДЕЙСТВИТЕЛЬНО
2012 ГОД ВЫГЛЯДИТ
МНОГООБЕЩАЮЩЕ.**



Дизайн PS Vita в сравнении с PSP не изменился, и это замечательно – PSP Go в этом плане мне совершенно не понравилась.



Графика в Age of Decadence, конечно, не ахти, но лично я люблю RPG не за картинку.

В первую очередь, я жду PS Vita, и не потому, что это новая приставка. Я вообще не фанат консолей, но пару лет назад внезапно обнаружил, что на PSP полным-полно интереснейших тактических RPG. К тому же и поиграть в них можно, развалившись на диване. И вот сначала «подсел» на «Жанну д'Арк» и Lord of the Rings Tactics, а потом... Потом открыл сериал Disgaea. И все, пропал на пару недель из жизни, увлекшись прокачкой сначала Лахарла с Этной, а потом и Аделла с Розалин. До сих пор не забросил это развлечение, по вечерам мучая героев по полчаса. Еще одной любовью стали «Патапоны», забавные глазки на ножках. У нас в семье они нравятся всем, даже двухлетнему сыну, каждое утро требующему включить ему меню Patapon 2 с веселой песенкой.

В общем, вопрос «купить или не купить?» не стоит. Но в магазин побегу не сразу – стартовая линейка игр не внушает совершенно. Разве что Dungeon Hunter: Alliance привлекает, но ради одной action-RPG торопиться нет смысла. А вот в апреле обязательно обзаведусь свеженькой портативной консолью, ведь выйдет Disgaea 3. С ее новым харизматичным героем и искрометным юмором, с огромными просторами для исследований и бесконечными боями. И снова зазвучит старая пластинка «все, последний уровень – и спать, спать, спать», под которую незаметно наступит утро. И лишь Patapon 4 (только бы в 2012-м, только бы в 2012-м!) заставит оторваться от приключений Мао и его друзей.

Однозначно жду и целую стопку игр на PC. В том числе глобальных стратегий и не от одних

«Парадоксов». Хочу поскорее увидеть дополнение к Elemental: War of Magic, ведь его делает коллектив, сотворивший фэнтези-мод Fall from Heaven к Civilization IV. Мод, что по количеству и качеству контента превзошел десятки коммерческих проектов. Интересно будет посмотреть, как новоиспеченный аддон и Warlock: Master of the Arcane от отечественной студии Ino-Co сойдутся в непримиримой битве за души геймеров.

К планам же Blizzard отношусь с опаской. Нет, кампанию в StarCraft 2: Heart of the Swarm обязательно пройду, если ее выпустят в 2012-м. А вот Diablo III вызывает сомнения. Вся эта возня с аукционом и продажей предметов другим геймерам за реальные деньги чем-то неуловимо напоминает дешевые «корейские» MMORPG. Да и команда уже не та, что сделала первые две части, как бы не вышло... нет, не провала, не те в офисе люди сидят, которые допустят epic fail. Скорее, просто «еще одной хорошей игры». Скрестим пальцы, дамы и господа, крылатая фраза «убийца Diablo» не должна потерять свой смысл.

Наконец, мечтаю, чтобы в этом году наконец-то появилась Age of Decadence. Эту RPG с пошаговыми боями в стиле Fallout 2 делают уже лет пять и обещали бета-версию в конце января, но воз и ныне там. А ведь получиться должно что-то фееричное. Куча стилей прохождения (от благородного рыцаря до торговца или тихого убийцы) с реальным влиянием каждого завершенного квеста на дальнейшую жизнь виртуальной вселенной – звучит-то как заманчиво! Судя по общению с разработчиками, все так и будет, без обмана, осталось дожидаться релиза.

В общем, год будет богатым, прибавить бы к суткам 25-й час, а то времени на все не хватит!



Как успеть во все поиграть?

Дмитрий Коконев

ДА НИКАК НЕЛЬЗЯ: НА ДВОРЕ ЕЩЕ ТОЛЬКО ФЕВРАЛЬ, А ИГР УЖЕ ВЫШЛО ТАК МНОГО, ЧТО ПРИХОДИТСЯ УХОДИТЬ С РАБОТЫ ПОРАНЫШЕ ПОД РАЗНЫМИ, ЗАЧАСТУЮ ДОВОЛЬНО НЕЛЕПЫМИ, ПРЕДЛОГАМИ И АККУРАТНО КРАСТЬ ЧАСЫ ДОРОГОГО СНА.



Сейчас существует очень много игровых платформ, и станок по производству потенциально крутых хитов запущен на полную мощность. В этом смысле мне кажется, что разработчики сознательно (или нет) перевыполняют план. С другой стороны, это рождает невиданное доселе многообразие. Тут вам и школьница с бензопилой, и фэнтези про ушастых эльфов, и лысых опять гоняют по подворотням.

Так чего все-таки стоит ждать? Я из тех людей, которые не привязывают ожидания к чему-то глобальному. Всякие там Onlive и все, что с ними связано, – пока это неосвязаемо и смутно представляется из промерзшей и заснеженной России, мне все равно, как у сервиса обстоят дела и как он будет развиваться в дальнейшем. Гонка вооружений – платформы те же самые – также не вызывают желания спорить, мечтать, строить планы и так далее. Вот Wii U, например, как-то тяжело даже всерьез воспринимать. Это фантом сознания, потенциально мощный и интересный, но бестелесный пока – и черт его знает что получится в итоге.

На мой взгляд, все ожидания надо связывать с конкретными играми. В этом году уже начали выходить прекрасные файтинги – тот же SoulCalibur V, несмотря на наличие персонажей-мокудзинов, по-моему, вполне достоин внимания. А то ли еще будет! Street Fighter x Tekken, первая информация о Tekken x Street Fighter, Tekken для 3DS. Кстати, о ней – сколько всего интересного выйдет для 3DS в этом году. Надо

прямо сейчас откладывать деньги, потому что дальше всего будет только больше. Опять же, из уже анонсированного – Resident Evil 6. Предвкушаю очередные холиворы на тему «это уже не RE!», ну да и Бог с ними – главное, чтобы было интересно играть.

Вообще, на этом месте следовало бы себя одернуть и отвесить пощечину. Откуда этот режим «жадного геймера» (прости, Петя Матафонов!)? Откуда это желание обязательно увидеть каждую игру, если не пройти ее до конца, то хотя бы посмотреть на первые несколько уровней? Кажется, это ненасытное и в чем-то даже эгоистичное стремление перепробовать все-все-все без разбору осталось на свалке истории вместе с календарями за девятностые годы.

А может быть, это и значит – любить видеоигры. Кто откажет себе в удовольствии пройти The Darkness II? Кто из читателей «Страны Игр» объявит бойкот E3 и Tokyo Game Show? А вот, кстати, и желание нарисовалось. Такое надо загадывать, когда выпадает ресничка – ну, знаете, сдуваешь ее, а про себя проговариваешь что-нибудь особенно желанное. Так вот, очень хочу попасть на Tokyo Game Show. И Wonder Festival. И фестиваль по Tales of. И вот это ежегодное мероприятие по Cave. Короче, хочу слетать в Японию и оставить там чемодан денег, тем самым, стало быть, сделав вклад в экономическое развитие прекрасной страны, а заодно и утолив душевный голод. Стоп, мы же говорили про ожидания, а не про пожелания? А, в общем-то, какая разница!

И все. Вот и все ожидания. Как мало надо для счастья, правда?

Встречайте Аллоды Онлайн: Эпизод II — Игра Богов



- Три новых аллода
- Четвертый слой Астрала
- 15 островов с собственной экосистемой и сюжетной мини-кампанией
- Масштабный рейдовый инстанс «Мертвый город»
- Баттлграунды для массовых PvP-сражений
- Новый класс — Бард

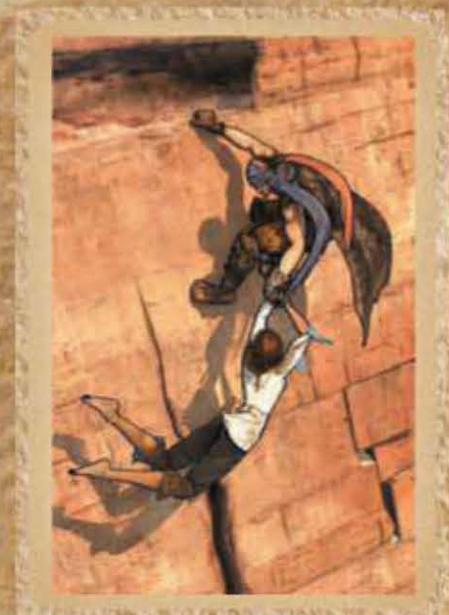
ИГРА БОГОВ НАЧАЛАСЬ!
allods.mail.ru

Любовь по фотографии



Артём Шорохов

НЕ ЖДУ. ВОТ ЧЕСТНО – НАДОЕЛО. И НЕ АГРЕССИВНО КАК-ТО НЕ ЖДУ, НЕТ – ВПОЛНЕ БЛАГОЖЕЛАТЕЛЬНО НЕ ЖДУ, С ИНТЕРЕСОМ. НЕ ЖДУ, МОЖНО СКАЗАТЬ, В ПРЕДВКУШЕНИИ. ЕРУНДА КАКАЯ-ТО, ВЕРНО? ЧТО Ж, ДАВАЙТЕ Я ПОПРОБУЮ ОБЪЯСНИТЬ.



Оглядываюсь назад – недалеко, года на три, быть может, на пять, на все нынешнее поколение, еще недавно немыслимое без словечка «новое», – оглядываюсь, и что вижу? Все самые любимые за эти годы игры – сюрпризы. Ждал ли я опального «Принца Персии» 2008-го? Отнюдь. Его скучно было ждать – это игра-настроение, игра, которую можно полюбить, только лично с нею познакомившись. Она сумела меня удивить, окрутить, увлечь – быть может, именно потому, что не был я к ней готов. Я не ждал Gears of War. Не ждал и все тут, ей нечего было мне предложить на Е3, в журнальных превью – подумаете, еще один шутер. Локусты выжидали, затаившись во тьме, таились, чтобы взять тепленьким, чтобы обрушиться в день релиза, навалиться скопом, ошеломить. Редакционный диск завис на одном из уровней кампании, и на следующий же день я просто-напросто купил приставку и коллекционную коробку Gears. Удивился. И таких примеров изрядно.

Повод задуматься? Да, черт побери, я очень скучаю по тем временам, когда классные игры выпрыгивали, будто чертик из коробочки, и влюбляли в себя раз и навсегда. Именно в себя, а не в тот пунктирный образ, что успели внушить маркетологи, запечатлеть на сетчатке глаза трейлеры. Любые ожидания такого толка, на мой взгляд, подобны кадавру, сшитому из кусков былого Франкенштейну, в котором всякий элемент давно знаком, понятен, но не способен дать представления о целом – вот она, природа ожиданий. Заслышав об «инновационной» или «революционной» примете игры, скорее уминаешь ее в прокрустово ложе прошлого опыта, додумываешь и выдумываешь из скупых крошек информации, забывая даже о том, что и эти крошки успели пройти через несметное число чужих рук. Выхватывая из непомерно

раздувшегося медиапространства цельные куски геймплея, ошметки на пальцах растолкованных концепций, дольки нарочито беспорядочно нарезанных сюжетных сцен и брызги невежественных оценочных суждений, мы в лучшем случае остаемся наедине с выдуманной «мечтой» (а значит, впоследствии не однажды скучсимся, в очередной раз натолкнувшись на стену несоответствия реальности той картине, что нарисовало ожидание), а в худшем... В худшем игра оказывается в точности такой, как и предполагалось – заботливо сшитой из кусков былого. Куклой, в которую еще только предстоит вдохнуть жизнь – собственным энтузиазмом, собственным воображением, собственным желанием любить и собственным страхом оказаться обманутым.

Вы можете подумать, мол, выдохся человек, не верит в чудо и игры разлюбил. О, как же вы ошибаетесь! Я очень люблю игры. Порой мне кажется, куда больше, чем раньше. Но мне все реже хочется любить их за то, как они ухитряются казаться похожими на те, что я уже когда-то полюбил, и полюбил искренне – я бегу от формулы «Как GTA, но только про зомби», спасаюсь от нее, при этом, конечно, понимая, откуда она и зачем.

Чего я жду в нынешнем году? Того же, чего и всегда – того, что меня удивит. Свалится из ниоткуда на голову, полыхнет волшебной геймдизайнерской палочкой и – все верно – заставит себя любить. Себя, а не трейлеры, не обещания, не авторитет студий и даже не мнения коллег и друзей. Будет ли это интригующий Tomb Raider (спросите себя: а много ли об этой игре известно? Знаем ли мы хоть что-нибудь, что гарантирует ей нашу любовь?) или неказистый с виду командный шутер «на шестерочку»? Черно-белая арт-головоломка или сложенный из желтого кирпича грандиозный блокбастер? Не имею ни малейшего представления. Чего и вам желаю.

**ХОЧЕШЬ НАРУШАТЬ?
НАРУШАЙ ЗДЕСЬ!**

RIDGE RACER™ **МАРТ 2012** **UNBOUNDED**



PS3
PlayStation 3



XBOX 360

**XBOX
LIVE**

PC **DVD
ROM**



RIDGE RACER™ UNBOUNDED & © NAMCO BANDAI Games Inc.



Игры Ubisoft для PS Vita

В КОНЦЕ ЯНВАРЯ-НАЧАЛЕ ФЕВРАЛЯ, СПУСТЯ РОВНО СУТКИ ПОСЛЕ ПОЕЗДКИ В СТОКГОЛЬМ, Я ОТПРАВИЛСЯ В ЛОНДОН СМОТРЕТЬ ПОДБОРКУ ИГР UBISOFT ДЛЯ PS VITA. ЭТО БЫЛА НЕ ПРЕЗЕНТАЦИЯ В ЧИСТОМ ВИДЕ, А СКОРЕЕ ДЕМОНСТРАЦИЯ: В THE HOSPITAL CLUB БЫЛО СНЯТО ПОМЕЩЕНИЕ, В КОТОРОМ ЕДВА УМЕЩАЛСЯ ОВАЛЬНЫЙ ДЕРЕВЯННЫЙ СТОЛ, ЧЕТЫРЕ СОТРУДНИКА UBISOFT И ЖУРНАЛИСТЫ.

Каждому представителю игровой прессы (из России пригласили только журнал «Страна Игр») выдали в руки PS Vita, усадили за стол и предложили ровно час – не больше и не меньше – в свое удовольствие протестировать пять готовящихся к релизу игр. Время от времени кто-нибудь из организаторов пытался отвлечь мастеров пера от развлечений и предлагал сэндвичи, чипсы, чай, кофе и газировку, но никто не хотел тратить драгоценное время на еду и вежливо отказывался. Так что всё оказалось в желудке сидевшего напротив сотрудника компании в сером пиджаке, над которым по истечении времени посмеивались уже сами устроители мероприятия. «Ты не завтракал, что ли?» – спрашивали его. А тот, хрустя чипсами, довольно отвечал: «Завтракал, но чего добру пропадать?» Как там дальше развивался диалог, я не знаю – в тот момент я завалил песню в Michael Jackson: The Experience и понял, что пора возвращаться к Rayman Origins.

RAYMAN ORIGINS

Признаться, я не играл в Rayman Origins для домашних платформ. Вернее, я много раз видел игру на выставках и скачал демонстрационную версию, но ритейл-копию так и не приобрел. Мне никогда не нравился Рэймен как герой – вот эти все руки-ноги-голова, которые живут отдельной жизнью и не поддаются описанию – как не нравился местный (наверное, французский) юмор и все остальное. Все, кроме визуальной составляющей. Rayman Origins в плане графики можно использовать как детектор таланта человека к рисованию: стоит один раз увидеть, чтобы самому взяться за краски и кисть и что-нибудь изобразить. Или схватить карандаши цветные и начать рисовать. Неважно. Если не получится, значит, самое время вернуться к игре и лоб в лоб столкнуться с одновременно и самым оригинальным, и самым недружелюбным платформером наших дней. Не так чтобы их много выходит, но из тех, что постоянно держишь в памяти, точно.

Так вот на PS Vita – абсолютно та же история. Это визуально безупречное приключение оказывается местами неуклюжим, местами непродуманным, где-то непонятным, но при этом не перестает излучать какое-то необъяснимое очарование. Мне плохо даются платформеры, как бы я их не любил, и черт знает сколько раз Рэймен погибал из-за моей неспособности вовремя нажать кнопку «прыжок» и сообразить, от какой стенки герой должен оттолкнуться в



следующий раз. Но неизменно, раз за разом, я искал способ пройти проблемный момент, спасти фей, получить новое умение какое-нибудь и поскорее найти ему применение. В общем-то, по содержанию игра достаточно точно копирует домашнюю версию, но кому же придет в голову за это упрекать. Единственное, что мне

показалось неудобным, так это долгие загрузки и расположение камеры. Она и так сильно удалена от главного героя, а когда отъезжает еще дальше – не видно вообще ничего, вся красота на экране превращается в разноцветную вышивку. Что, в общем-то, тоже очень красиво, но как-то препятствует спокойному прохождению.



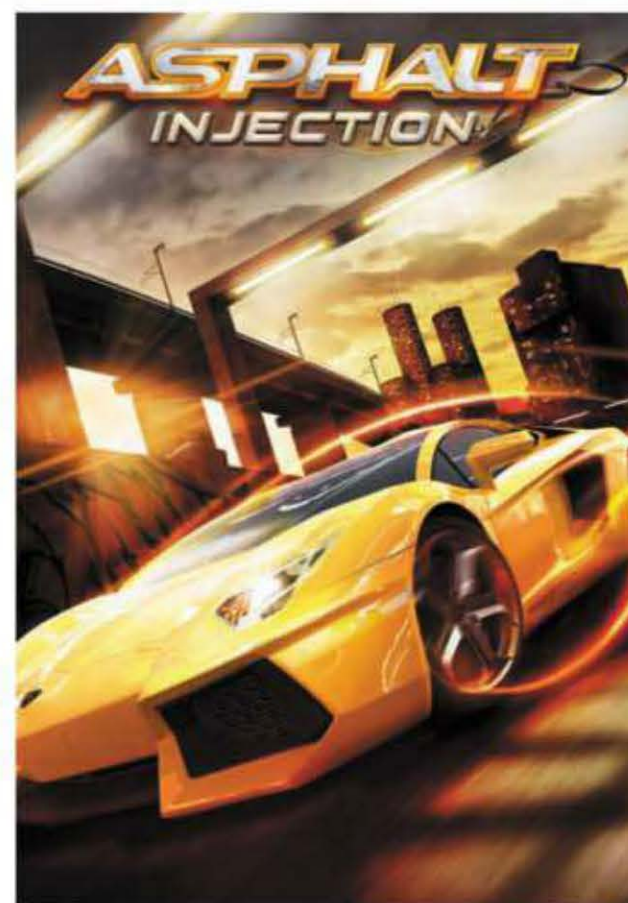
ASPHALT INJECTION

Меньше всего на свете мне хотелось бы тратить деньги на что-то из сериала Asphalt, но в случае с PS Vita ничего другого не остается. Во-первых, все эти годы я сильно заблуждался насчет него, во всяком случае, в том плане, насколько сильно она хуже Ridge Racer. Во-вторых, Ridge Racer для PS Vita тоже крайне сложно назвать идеальным поводом потратиться на видеоигру – и никакие дополнения не исправят первое впечатление, спасибо новостным лентам игровых сайтов, так любящим шумиху и скандалы, и так пренебрежительно относящимся к фактической информации. Наконец, в-третьих, мне пришлось пообещать себе приобрести Asphalt Injection. И вот почему.

Это самые простые аркадные гонки по механике, но это не мешает возвращаться к ним снова и снова. И дело не в оригинальной системе того и сего – опять же, в Asphalt Injection все бесхитростно и примитивно. Тут главное не трассу заучить и правильно в поворот войти, а вовремя нажать кнопку «ускорения», собрать побольше бонусов и найти ограждения, скры-

вающие короткий путь. Хотя, я допускаю, что на самом деле в мануале можно будет найти словарь внутриигровых терминов, и все в десять раз сложнее – но вот изложенные чуть раньше знания помогли мне добиться победы во всех без исключения случаях, даже в тех заездах, которые не смог или не успел пройти предыдущий журналист.

Но играть интересно главным образом потому, что в Asphalt Injection содержание растет, как на дрожжах. Сначала просто сбивает с толку множество меню, потом денежки начинают сыпаться как из рога изобилия, и вот уже игроку открывают доступ к тюнингу автомобилей и покупке апгрейдов. Понятно, что все перечисленное можно пропустить и не заметить, и никак на уровне сложности это не отразится. Но можно ведь и уделить какое-то время изучению заложенного в игру богатства и по крайней мере попробовать сменить одно авто на другое, что станет своего рода катализатором. Один раз заглянув в здешний магазинчик, вы захотите купить все-все-все. А что гонки? Гонки однообразные.





DUNGEON HUNTER: ALLIANCE

Что такое Dungeon Hunter, ясно из названия: такой Diablo-клон, из самых молодых аналогий – Dungeon Siege III, только менее прямолинейный и не такой красивый. Возможно, это мнение покажется странным, но именно безликость Dungeon Hunter и отталкивает. У меня нет претензий к механике, равно как и желания копаться в ней, разбираться и что-то там еще делать, но почему надо было делать все таким серым и невыразительным – вопрос, который я постеснялся задать представителям компании, и который будет мучить меня еще пару дней. Или нет. Кажется, отпустило.

Перед началом приключения игроку предложат выбрать три типа героя – различается только класс (как именно скажет любой второклассник), выбрать пол и настроить внешность нельзя. Зато можно поменять сопровождающую героя фею, но зачем и на какую именно, в демонстрационной версии не объясняли. После этого начинается то, чем предстоит заниматься все оставшееся время: уничтожение всякой нечисти, выполнение квестов, подразумевающих уничтожение всякой нечисти, поиск и бесцеремонное воровство из сундуков с драгоценностями или оружием и броней, которые помогут, правильно, уничтожать всякую нечисть.

Звучит это, возможно, немного скучно, но тут срабатывает известное правило: Diablo-клон, даже будучи всего лишь попыткой скопировать успешную идею, остается в душе Diablo, и поэтому просто не может наскучить. И дей-

ствительно: если бы не еще несколько игр, которые мне надо было осмотреть, я бы потерялся в бесконечном цикле «убивай монстров» и «продавай лут». С другой стороны, то время, которое я потратил на прохождения, проведенным с пользой тоже не назовешь. Из-за дурацкого управления и ничего не сообщающих всплывающих подсказок я так и не понял, для чего нужны другие кнопки (окей, один шифт служит хоткием для зелий), что тут происходит и почему все так медленно загружается. И, наверное, никогда уже не узнаю, если только Ubisoft не пришлет копию (французы уже пообещали лишний код на скачивание, для Жени. – Прим. ред.)

ПОЧЕМУ НАДО БЫЛО ДЕЛАТЬ ВСЕ ТАКИМ СЕРЫМ И НЕВЫРАЗИТЕЛЬНЫМ – ВОПРОС, КОТОРЫЙ Я ПОСТЕСНЯЛСЯ ЗАДАТЬ ПРЕДСТАВИТЕЛЯМ КОМПАНИИ, И КОТОРЫЙ БУДЕТ МУЧИТЬ МЕНЯ ЕЩЕ ПАРУ ДНЕЙ. ИЛИ НЕТ. КАЖЕТСЯ, ОТПУСТИЛО.



MICHAEL JACKSON:
THE EXPERIENCE

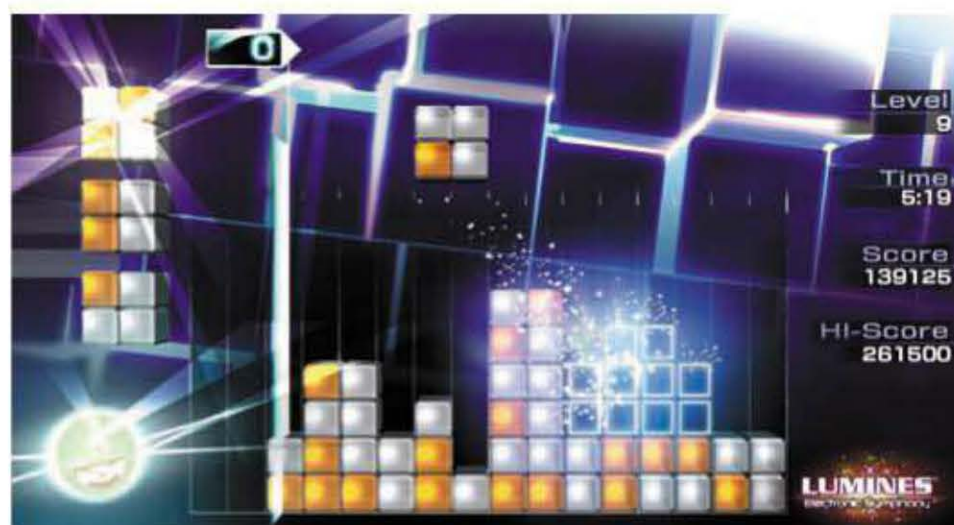
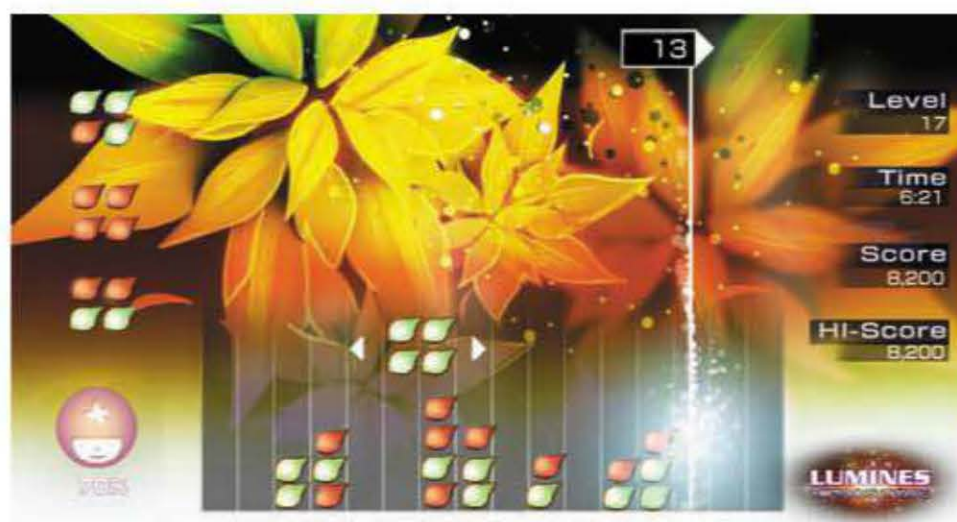
Разговор с Michael Jackson: The Experience был коротким: понимая, что это такое, я запустил одну песню, минуту безбожно лажал, не стал терпеть унижения и тут же выключил. Возможно, как-нибудь в другой раз, когда никто не будет из-за плеча смотреть на экран и хихикать над тем, как у меня не получается предугадать, как именно должен отплясывать Майкл Джексон, и уж тем более не получается проводить две линии одновременно, я вернусь к игре и попробую даже открыть там все уровни, то есть клипы. С другой стороны, в тот момент я скорее склонялся к другому выходу из сложившейся ситуации: купить все эти клипы на DVD, а прохождение потом посмотреть как-нибудь на YouTube. Или даже так: посмотреть сами клипы на YouTube и забыть про игру как про страшный сон. Она, конечно, хорошая, но заставляет чувствовать себя неудобно. Примерно так чувствовал бы себя Буратино, если бы папа Карло записал свое чадо на курсы бальных танцев.

Как вы поняли, Michael Jackson: The Experience – это жутко сложная игра. Как и любой представитель жанра со словом «ритм» в названии, она подразумевает заучивание паттернов и потрясающую ловкость, в данном слу-



чае, пальцев. То есть, нужна не только быстрая реакция, но и умение запоминать все эти движения. Даже на самом низком уровне сложности приемлемого результата можно добиться только методом проб и ошибок, что уж говорить про режим «эксперта». С другой стороны, судя по обескураженным лицам других журналистов, каждый из них столкнулся с такой же

проблемой. Только один толстяк в костюме с зализанными волосами, судя по улыбке до ушей и подпрыгиваниям на стуле, вероятно, являвшимся частью какого-то танца, получал удовольствие от прохождения игры. Тут одно из двух: либо он фанат Майкла Джексона, либо он играл в это раньше и в тот момент откровенно издевался над окружающими.



LUMINES ELECTRONIC SYMPHONY
Lumines – это идеальная игра. Это жемчужина PSP. Дорогостоящая могильная плита PS2. Диво дивное для PS3. Игра, на которую не жалко потратить деньги, если мы говорим про Xbox 360. Lumines для PS Vita заменит вам все остальное на весь период существования портативной консоли, а потом ее сменит преемница. Понятно, что все эти лестные отзывы были шуткой, но я вспоминаю ту же историю с PSP – и понимаю, что чему быть, того не миновать (наверное, это одна из самых нелепых поговорок ever, подсказанная старославянским капитаном Очевидность).

Несмотря на то что стартовая линейка PSP выглядит по меньшей мере занятно, пройдет еще немало времени, прежде чем для новой консоли начнут делать что-то по-настоящему впечатляющее. Тетрис, в свою очередь, испортить довольно сложно, а если добавить к нему современный саундтрек и каждые несколько минут до неузнаваемости изменять дизайн (были синие кубики, стали красные кафельные плитки, а потом все вдруг превратилось в домино), то получится игра, обреченная на успех. Собственно, это и есть Lumines. По идее, место ему на мобильных телефонах, но раз выходит на PS Vita – как уж тут устоять! **СИ**



Из стеклянных стен офиса EA Easy можно видеть стеклянные стены других офисов напротив. Стокгольм весь такой.



EA Showcase

В КОНЦЕ ЯНВАРЯ НАС ПРИГЛАСИЛИ ПОСЕТИТЬ СТОЛИЦУ ШВЕЦИИ – СТОКГОЛЬМ – ЧТОБЫ ПОЗНАКОМИТЬСЯ С НОВИНКАМИ КОМПАНИИ ELECTRONIC ARTS. ПРАВДА, НЕ СО ВСЕМИ: МНОГО ИГР ПОСТУПИТ В ПРОДАЖУ УЖЕ К ТОМУ ВРЕМЕНИ, КОГДА ЭТОТ НОМЕР СОВЕРШИТ ПОБЕДНОЕ ВОЗВРАЩЕНИЕ ИЗ ТИПОГРАФИИ, ПОЭТОМУ ВНИМАНИЕ БЫЛО СОСРЕДОТОЧЕНО ВСЕГО НА ДВУХ КРУПНЫХ ПРОЕКТАХ – MASS EFFECT 3 И SYNDICATE. А ЗА ДЕНЬ ДО ЭТОГО В ТОМ ЖЕ СТОКГОЛЬМЕ РОССИЙСКИХ ЖУРНАЛИСТОВ ЗНАКОМИЛИ С PLAY4FREE-НАПРАВЛЕНИЕМ ELECTRONIC ARTS, КОТОРОЕ, В ОБЩЕМ-ТО, СУЩЕСТВУЕТ УЖЕ ДАВНО И ДАЖЕ ДОБИЛОСЬ ОПРЕДЕЛЕННЫХ УСПЕХОВ. НЕ ТАК ЧТОБЫ Я ЗАГОРЕЛСЯ ЖЕЛАНИЕМ СИЮ ЖЕ МИНУТУ СКАЧАТЬ NEED FOR SPEED: WORLD И КУПИТЬ ТАМ МАШИНУ ЗА СТО ДОЛЛАРОВ, НО ПОБЕСЕДОВАТЬ С РАЗРАБОТЧИКАМИ БЫЛО ИНТЕРЕСНО – КАЖДЫЙ СТАРАЛСЯ УВЕРИТЬ, ЧТО ШТАНЫ ЗА ПЯТНАДЦАТЬ ДОЛЛАРОВ ДЛЯ ВИРТУАЛЬНОГО БОЕВИКА ИЗ BATTLEFIELD HEROES – ЭТО НОРМАЛЬНО, И НИЧЕГО ТАКОГО В МИКРОТРАНЗАКЦИЯХ НЕТ. ОКАЗАЛОСЬ, ЧТО ЕСТЬ, ПРОСТО НАДО СМОТРЕТЬ ШИРЕ.

PLAY4FREE

«Вы согласны с тем, что игры – это искусство?» – спрашиваю я Дэвида Нордберга, руководителя Play4Free-направления компании Electronic Arts. Ни секунды не потратив на размышления, он согласно кивает головой и отвечает: «Да, конечно, безусловно». Презентацию Дэвид тоже начал с того, что рассказал, какой он увлеченный геймер, какой у него есть смешной персонаж в Battlefield Heroes и как много времени он тратил на игры в детстве и сейчас. Все это звучало настолько убедительно, что я не сразу понял, зачем надо было снова и снова кричать с трибуны: «Я – геймер». Не буквально. Просто мягко напоминать об этом.

Сама презентация преследовала, конечно, другую цель. Прежде чем показать несколь-

ко Play4Free игр и провести демонстрацию Command & Conquer Tiberium Alliances, Дэвид подробно рассказал о том, чем, собственно, занимается доверенное ему направление и чего за прошедшее время оно добилось. Сухие цифры статистики делают свое дело. Скажем, всего подписчики сервиса провели за играми 2.6 млн. часов – это так много, так много, ну так много, что и деться некуда.

При этом главная задача презентации – помимо приведения убедительных доказательств того, что в России не просто очень активно играют в онлайн-игры EA, но еще и готовы вкладывать в них свои сбережения, – заключалась в донесении одной простой мысли: существуют всего два барьера, которые с легкостью можно устранить – и Play4Free покажет, как именно.

Один из них – это деньги. Люди не хотят тратить много денег на всю игру, но охотно покупают отдельные машины, оружие и бог весть что еще. Меня это всегда удивляло, и я специально спрашиваю Дэвида, не считает ли он, что прежде чем рассчитывать на платеж хотя бы в виде пяти долларов, надо как-то мотивировать игрока купить игру целиком? В том смысле, что если ее преподносят как «бесплатную», то любая последующая попытка подсунуть кнопку «купить» будет почти наверняка воспринята как обман и оскорбление. Дэвид понимающе кивает и сразу же отвечает: «Дело в том, что в «цельных» играх, как правило, очень стандартизированный контент. Мы же хотим подарить игрокам разнообразие, предоставить им больших выбор в приобретении предметов. При упомянутом

подходе нам ничего не стоит нарисовать, например, машину за сто долларов. Да, ее купят три-четыре человека, но ведь именно поэтому она сто долларов и стоит, а не потому, что мы такие жадные. Плюс, как показывает опыт, микроплатежи мало кого останавливают. Даже в России игроки активно покупают оружие, «шмот» и так далее – и никто не жалуется!»

Второй барьер – это время, правда, в несколько ином понимании. Дело в том, что никто не хочет, чтобы игроки с утра до ночи сидели перед мониторами и, ну, играли в игры (просто удивительно, нет, правда). Смысл в том, чтобы люди подключались несколько раз в день, тратили полчаса или пятнадцать минут на развлечения, и дальше шли по своим делам. Хотят играть больше – доплачивают. Не хотят – не платят вообще ничего. Самое важное при этом – сохранить баланс между платным контентом, который прино-

сит еще и ощутимые бонусы и делает прохождение проще, и бесплатным, за который игроки расплачиваются собственным временем.

После всех этих объяснений я спрашиваю Дэвида: «Так что же, все представленные игры – это искусство, или все-таки просто пятиминутное развлечение?» Он на минуту задумывается, затем отвечает: «И то, и другое. Вот у нас есть

Lord of Ultima. Как представитель старого сериала – да вы такой и не помните, наверное – это и есть искусство. Оно имеет некоторый культурный фон, что ли, что-то такое, что сразу

рождает ассоциации. Но в Lord of Ultima играет безумное количество людей, которые, возможно, и другие-то игры никогда не видели – мы только в России открыли недавно десятый сервер, а это о многом говорит. И в этом смысле это развлечение, доступное очень многим, – как раз то, к чему мы стремимся».

В MASS EFFECT 3 ПОЯВИЛОСЬ БОЛЬШЕ ДИНАМИЧНЫХ ЭПИЗОДОВ, КОТОРЫЕ ПРОСТО НЕ ОЖИДАЕШЬ ЗДЕСЬ УВИДЕТЬ.

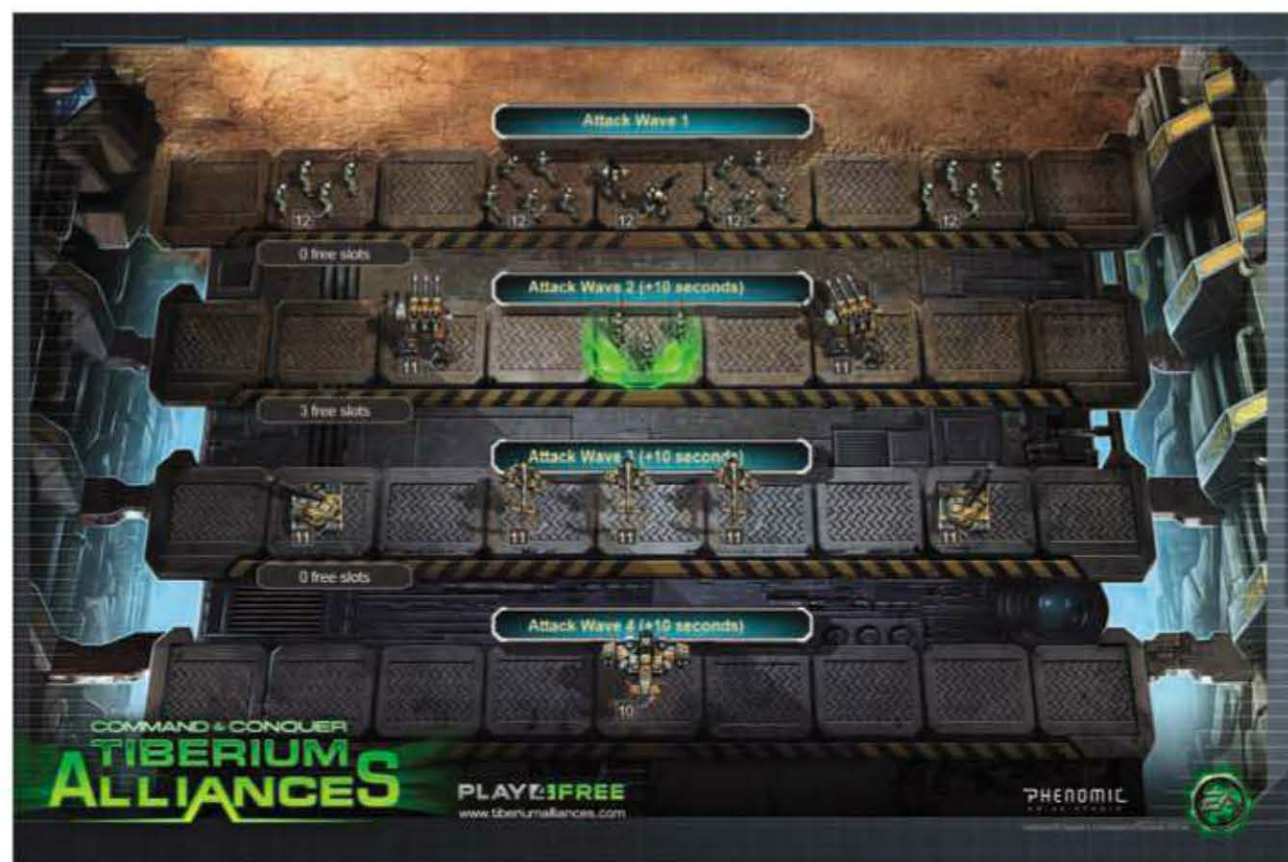


COMMAND & CONQUER TIBERIUM ALLIANCES

Если сразу сказать, что такое Tiberium Alliances, то все, кто более-менее знал сериал, тут же перелистнут страницу и еще, наверное, на нее плюнут. Это браузерная стратегия, созданная на HTML5 (сейчас станет понятно, почему это так важно, что спикер во время презентации посчитал необходимым уточнить это аж семнадцать раз), в которой за основу была взята известная вселенная C&C (ну, одна из) и ничего из того, с чем много лет назад ассоциировалась аббревиатура RTS.

Звучит и правда дико, и мне понадобилось около десяти минут, чтобы поддаться очарованию «браузерной стратегии» и отбросить все предрассудки. Тут не так все просто, как мы привыкли видеть, а продуманное разделение онлайн-фазы и оффлайн позволяет играть, буквально, везде. Правда, не в последнюю очередь это стало возможно благодаря тому же HTML5, т.е. подключаться к серверам и расставлять базы, создавать альянсы, воевать за ресурсы и просто воевать можно хоть с iPad'a, хоть со смартфона. Это, вроде как, очень важно.

Каждый сервер в Tiberium Alliances – это такой круглый мир, где новые игроки расположены по краям и движутся к центру, где собрались уже более опытные стратеги. Механика проста: чтобы получить ресурсы, надо правильно спланировать



▲ Самый востребованный спикер презентации дал по меньшей мере десять интервью журналистам. Но кодом на бета-версию не поделился.



свою базу, сделать так, чтобы, например, харвестеры не ездили по полчаса, каждый раз рискуя врезаться в гору или застрять между двумя слишком близко расположенными зданиями. В свою очередь, бои напоминают Plants vs. Zombies, только наоборот: один игрок заранее выстраивает свою оборону, а другой аккуратными рядами планирует атаку. Как-то повлиять на дальнейшие события нельзя – разве только вызвать поддержку с воздуха или написать оскорбления в чате.

Выглядит все это не очень опрятно: визуально Tiberium Alliances производит такое же впечатление, как и миллион других браузерных стратегий – уныние. Но тут главную роль играют два фактора: во-первых, это все-таки C&C, во-вторых, именно стратегическая составляющая пока представляется очень интересной.

MASS EFFECT 3: ПЕРВЫЕ ПОЛТОРА ЧАСА

Нет ничего более предсказуемого и одновременно страшно интригующего в том, чтобы одним из первых в мире пройти первые полтора часа Mass Effect 3 и задать вопросы продюсеру, Майку Гэмблу. И совершенно неважно, что эти же девяносто минут так или иначе были пересказаны разработчиками неоднократно, и что в той же «Стране Игр» уже было превью, в котором рассказывалось о захвате Земли и бегстве Шепарда. Все это отправляется на задворки памяти сразу, как только камера завершает круговой облет и в центре экрана появляется главный герой, наблюдающий за тем, как какой-то мальчик под окном играет с самолетиком – буквально через пять минут на родную планету нападут, а упомянутый ребенок... В общем, судьба у него сложится не лучшим образом.

Не знаю, насколько честно было бы пересказывать все произошедшие за это время со-

бытия – пожалуй, ровно настолько, насколько и нечестно было бы сказать «ждите выхода игры». Но без наглядных примеров обойтись не удастся никак – не сочтите это за спойлеры, хотя лично мне после презентации проходить все заново будет не то что скучно, скорее, не так интересно.

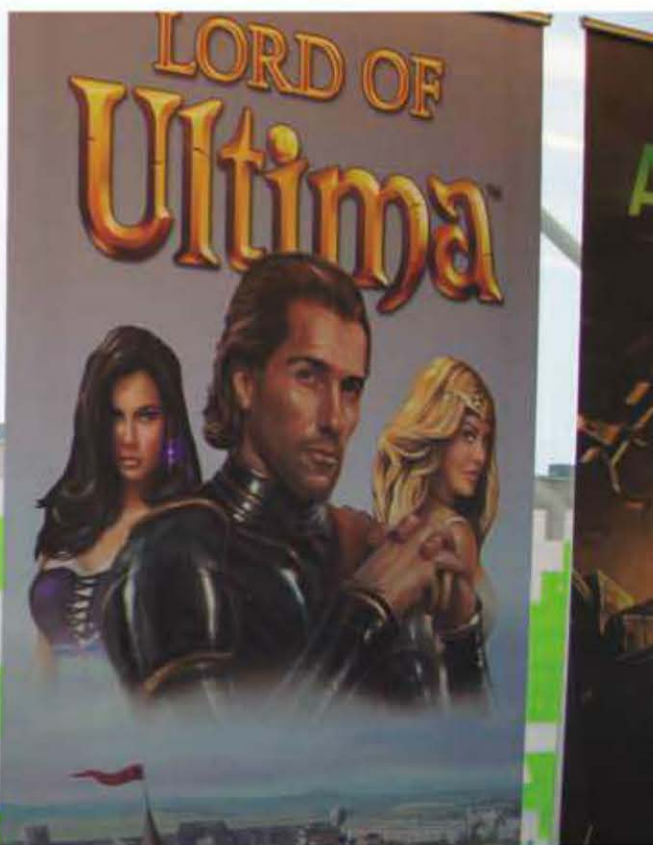
Перед тем как выступить перед большими начальниками и предложить им бежать или дать отпор Жнецам, игроку придется выбрать тот Mass Effect 3, какой ему больше по душе. Мы видели первый выпуск – неуклюжий шутер, тяготеющий к RPG в классическом понимании (такой, если не ошибаюсь, очень нравился Сергею Цилюрику). Мы запомнили второй выпуск – теперь уже идеальный шутер с диалогами, который можно было проходить снова и снова, причем главным образом ради персонажей. Наконец, для многих Mass Effect – это такая медиавселенная, где

все, кроме строчек текста и иллюстраций, пусто, лишено смысла и не представляет абсолютно никакого интереса. Тем, кому нравятся больше книги и комиксы по мотивам, чем перестрелки и перекачивания от укрытия к укрытию, в третьей части будет предложен отдельный Story-режим. Такой Ultra Casual.

Идея в самом начале предложить игроку выбрать тот Mass Effect, который отвечает его представлениям, долго обсуждалась разработчиками. Майк Гэмбл прокомментировал ее так: «Между выходом первой и второй части, и первой и третьей соответственно, прошло очень много времени. То есть, смотрите, вот вы прошли первый Mass Effect, и он вам понравился, и вы очень хотите узнать, чем же закончится эта история. Сам по себе сюжет меняется неохотно: можно изменить темп повествования, сосредоточить внимание на персонажах, при-



Не все герои захотят сразу вернуться в команду. Многих придется уговаривать, другие и вовсе откажутся сражаться.



Теперь к каждому противнику надо искать особый подход – просто так стрелять во все, что движется, и время от времени прятаться, уже не получится.

думать что-то еще, но направление, заданное в первой части, не изменится. А вот геймплейно игра меняется очень сильно. Например, почему во второй части так сильно ощущалось тяготение к шутеру – потому что мы закладывали фундамент темы войны и отработывали то, что многие называют «экшн-механикой». Теперь, по прошествии времени, мы понимаем, что у двух систем есть свои сильные и слабые стороны, и игроки тоже разделились на два лагеря. А что касается сюжетного режима – в сущности, тут просто очень низкий уровень сложности. Вы всегда хотели просто насладиться сюжетом в видеоигре еще раз, не отвлекаясь на перестрелки и все, что искусственно растягивает геймплей? Теперь такая возможность есть, и мне кажется, она многим придется по вкусу».

Разобраться во всех трех режимах игры времени не было, поэтому я быстро выбрал action-RPG (как раз на манер первого Mass Effect) и приготовился смотреть красочные ролики. Именно новая работа камеры первой бросается в глаза: поначалу сидишь и не можешь понять, что не так, и лишь спустя минут двадцать понимаешь, что виртуальный оператор берет какие-то новые ракурсы, что доля диалогов в привычном понимании (вопрос – варианты ответа – вопрос) уменьшилась, и что часто сценки на движке заслуживают того, чтобы из них скомпоновали какой-нибудь фильм и показывали в кинотеатрах. Майк Гэмбл заметно оживился, когда я рассказал ему об этих впечатлениях: «Очень рад, что вы заметили! На самом деле, за работу камеры и весь вот этот кинематографический эффект отвечают специально нанятые люди – мы хотели избавиться от «кукольного» настроения в диалогах, вот этих одинаковых движений, реакций и так далее, чтобы происходящее больше походило на какой-нибудь высокобюджетный блокбастер. Получилось, правда, не совсем так, как мы планировали. (смеется) Ну, то есть, сценки очень красивые, но все остальное как-то вмиг оде-

ревенело. Раньше это было не так заметно, а теперь, в контрасте... Надеюсь, что это только мне так показалось!»

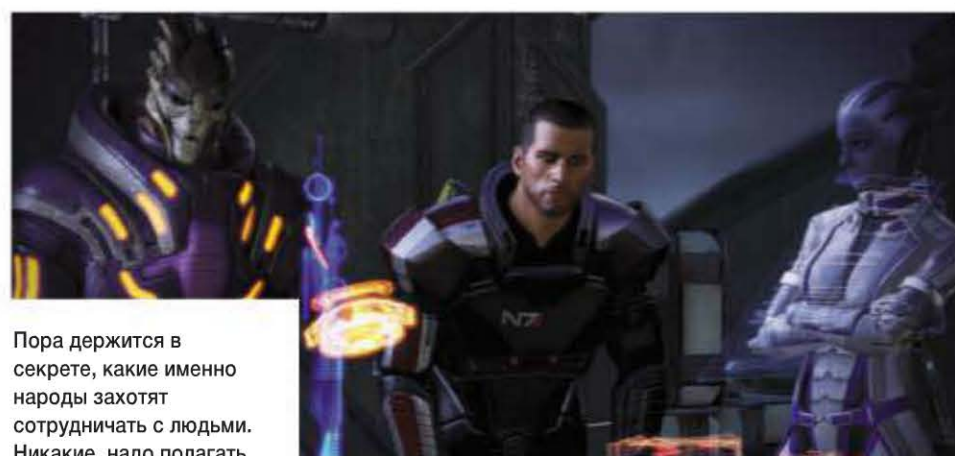
На самом деле, описанное выше справедливо не только для сценок, но и для всего остального. В Mass Effect 3 появилось больше динамичных эпизодов, которые просто не ожидаешь здесь увидеть. Например, в самом начале герой бежит по узким переходам, прыгает с платформы на платформу, поднимается и спускается по лестницам, и на фоне в это время Жнецы практикуются в терраформинге Земли. Выглядит это эффектно, но в то же время и как-то неуклюже. В другой раз Шепард будет гнаться за агентом Цербера, и это будет погоня в прямом смысле этого слова – с препятствиями, стрельбой и так далее. Я понимаю, что так, вроде бы, лучше: после довольно однообразных уровней из второй части такие вставки воспринимаются на ура. Но при этом мне кажется, что проще было бы просто сократить экшн-эпизоды – и все вернулось бы на круги своя.

С другой стороны, самих уровней было показано всего два. Земля, где Шепард встречает либо Каидена, либо Эшли (у кого нет сейва – можно убить Аленку несокрушимым оружием собственного выбора в самом начале), и база на Марсе, где происходит встреча с красавицей Лиарой... и прощание (надеюсь, что временное) с Эшли. Я спросил у Майкла, не считает ли он, что персонажей во вселенной Mass Effect стало так много, что добавлять кого-либо нового в третьей части очень сложно. «Вовсе нет, – ответил он. – Напротив, мы понимаем, что старые фанаты будут готовы хоть всю галактику облететь, лишь бы завербовать любимого персонажа в команду – и мы намерены этим воспользоваться. (смеется) Только не думайте, что я сейчас расскажу, какие именно герои появятся в третьей части». И не надо – и так понятно, что все, кто выжил. Плюс несколько новых, но тот же перекачанный напарник Шепарда кажется каким-то безликим и... обреченным. Не удив-





Любовный многоугольник Mass Effect – одна из побочных историй, финал которой мы увидим уже в марте.



Пора держится в секрете, какие именно народы захотят сотрудничать с людьми. Никакие, надо полагать.



Модификация оружия – это не только улучшение его характеристик, но и изменение внешнего вида.

люсь, если после прибытия в Цитадель в сценарии написано, что он умрет как-нибудь особенно медленно и в муках.

Впрочем, думать об этом во время прохождения было некогда: BioWare как-то очень ловко сделали из противников, в прошлом несообразительных мишеней, способных одолеть разве что толпой, что-то вроде спецназа из Rainbow Six. Противники теперь не боятся идти в атаку, не ждут в укрытиях, пока кто-нибудь обойдет их с флангов и расстреляет в спину, а вместо этого, прикрываясь щитами, сами стараются взять команду Шепарда в окружение и еще забросать гранатами – чтобы наверняка. Сама система боя считай что совсем не изменилась, но точно можно будет сказать только позднее. Поскольку третья часть начинается с уже «прокачанным» главным героем (в том смысле, что у него уже есть все необходимые умения), будет очень интересно узнать, как заработает прокачка в дальнейшем. Майк рассказывать про это отказался, зато почему-то вспомнил шутку про «Шепард – не гей», когда я спросил его про российское комьюнити: «Я в курсе, что в России очень любят Mass Effect. Помню, во время какого-то интервью с российскими журналистами меня спросили, почему мы решили сделать Шепарда геем. На самом деле, это не так. То есть, гомосексуальные отношения возможны, но только в том случае, если их спровоцирует сам игрок. Сами мы ни в коем случае за это не выступаем».

Я попросил Майка рассказать о развитии персонажей как личностей. Все-таки повсюду война,

Шепарду предстоит уговаривать представителей разных народов вместе дать отпор Жнецам, что, в общем-то, невозможно – об этом не забывают время от времени напоминать. При этом команда подобралась самая разная – не хватает еще пары-тройки инопланетян, чтобы переименовать «Нормандию» в какой-нибудь «Вавилон-5». Как изменился характер главного героя и тех, кто его сопровождал все это время? Как сложатся отношения с тем же Цербером? Майк приготовился дать развернутый ответ: «Смотрите, в показанной версии вы не сможете долететь до Цитадели, где Шепард как раз вступит в переговоры с другими расами. Уж извините, придется подождать выхода полной версии! Зато вы уже, наверное, встретили Призрака и поговорили с ним. Цербер стал вести себя более агрессивно – захватил базу на Марсе, украл данные, собирается самостоятельно бороться с угрозой. Правда, очень многое меняется в зависимости от того, какие решения вы приняли в Mass Effect 2. Хотя и так, и так – в руках Призрака оказываются запрещенные технологии, и он внедряет их в своих людей, создает собственную армию. Это немного странно – генетически модифицировать расу людей, учитывая что Цербер – это такой ковчег расизма, и тем не менее это так. Естественно, Шепарду теперь все будут припоминать то, что он раньше сотрудничал с Призраком. Главный герой, кстати, может и не отрицать это».

Однако меня больше удивило не появление курящей голограммы, а шпионка, которую Цербер внедрил в комплекс на Марсе и которая разом там всех убила, просто выкачав воздух.

Перед тем как этот агент межгалактического расизма попытается разmozжить голову Эшли, игрок увидит ее истинное обличье – что-то вроде каменной женщины, которую, при всем при этом, можно убить выстрелом в голову. Вернее, «вроде как» убить – перед бегством с Марса (куда к тому времени уже придут Жнецы) Шепард прикажет забрать терминатора на каблучках на борт «Нормандии».

Напоследок я спросил у Майка, что случилось с диалогами. Первые полтора часа во время бесед есть две опции – условно «плохая» и условно «хорошая», и очень редко появляется третья. «К сожалению, некоторое время придется потерпеть такое упрощение. Все дело в том, что мы хотели сделать вступление как можно более динамичным, зрелищным, кинематографичным. Мы неделями обсуждали каждую реплику в диалогах, каждую сцену, чтобы в итоге игрок не просто остался доволен, а загорелся желанием залпом пройти Mass Effect 3. Так сделать, конечно, не получится, но вы, наверное, согласитесь – это были одни из самых напряженных и волнующих минут, проведенных за видеоиграми? Этого мы и добивались. На самом деле, сразу после эпизода на Марсе, то есть после прибытия в Цитадель, диалогов становится в десять раз больше, а в опциях можно попросту запутаться».

Ждать выхода Mass Effect 3 осталось совсем недолго. Еще одна остановка – демонстрационная версия – и можно считать дни. Удастся ли Шепарду спасти галактику? Боюсь даже предположить, какой ценой. **СИ**

Вся продукция «ТЕВЬЕ МОЛОЧНИК» произведена из цельного (невосстановленного) молока очень высокого качества. Такой строгий контроль оказывается важным и для людей, заботящихся о здоровье, поскольку в последнее время на рынке появилось много подделок и разбавлений как молока, так и продуктов из него.



ПРИ ПОКУПКЕ
КАЧЕСТВА –
МОЛОКО
В ПОДАРОК



Silent Hill: Downpour

ПОСЛЕ ДУРАЦКИХ ТРЕЙЛЕРОВ Я, ЧЕСТНО ГОВОРЯ, НЕ ЖДАЛ ОТ DOWNPOUR НИЧЕГО ХОРОШЕГО. ТЕМ НЕ МЕНЕЕ, ИНТЕРЕС К СЕРИАЛУ У МЕНЯ НЕ УГАС, И ШАНСУ ПОЗНАКОМИТЬСЯ С НОВИНКОЙ ПОБЛИЖЕ Я БЫЛ ТОЛЬКО РАД. Я ПРОВЕЛ ЗА DOWNPOUR ДВА С ПОЛОВИНОЙ ЧАСА – ТРЕТЬ ИГРЫ – И ОЧЕРЕДНУЮ ИПОСТАСЬ ТУМАННОГО ГОРОДА ПОКИНУЛ ПОД БОЛЬШИМ ВПЕЧАТЛЕНИЕМ.

Платформа: PlayStation 3, Xbox 360 Жанр: action-adventure, third-person, survival-horror
Зарубежный издатель: Konami Российский дистрибьютор: «1С-Софтклуб»
Разработчик: Vatra Games Мультиплеер: нет Страна происхождения: Чехия

У же самый первый трейлер был обманчив: в нем герой находил пистолет. Этого мне за все время, проведенное за игрой, так и не удалось. Не то что огнестрела – привычного инвентаря у здешнего героя нет:

в карманах он таскает разве что аптечки, радио да разные ключевые предметы, а обороняться может лишь при помощи того, что подобрал по пути, будь то деревянный стул, черенок от лопаты или разводной ключ. Протагонист крайне уязвим, и уже за это стоит благодарить разработчиков.

Нет, правда. Когда было объявлено, что герой, Мерфи Пендлтон, – только что выпущенный из тюрьмы заключенный, явно способный за себя постоять, легко было заподозрить, что Konami решила отказаться от идей Shattered Memories и повести сериал по пути Homecoming. К счастью, это не так.

Если бы мне пришлось охарактеризовать Downpour одним словом, я бы выбрал «нетороплива». Постановкой вступительных сценок она больше напоминает не игру, а фильм с достаточно комфортным хронометражом. Да что там, от начала игры до первого боя с противником проходит добрый час!

За этот час Мерфи успеваешь побывать в обязательной для сериала альтернативной реальности – и она впечатляет. Vatra Games удалось создать броский, запоминающийся арт-дизайн, не паразитирующий на давно навязшей в зубах ржаво-кровавой эстетике. Тот факт, что по здешним чудо-местам можно гулять, не отвлекаясь на унылое избиение очередных медсестричек ржавыми трубами, только добавляет удовольствия.

ДАТА ВЫХОДА
13 марта 2012 года [Европа]

У фанатов сериала особый всплеск негодования вызвал анонс участия группы Korn в написании главной музыкальной темы к Downpour. Честно говоря, мне самому еще с самой первой части Silent Hill казалось, что сериалу как нельзя лучше подходит творчество Джонатана Дэвиса и товарищей, да и песня вышла не такой уж плохой, поэтому всеобщую панику я не очень понимаю. Но спешу успокоить тех, кого это все же задевает, – в виданном мной отрывке игры песня эта так и не прозвучала, и вообще, скорее всего, она оставлена для титров. А вот трейлер, в котором она звучала, был действительно бездарен.



▲ Специальная кнопка отведена для того, чтобы взглянуть назад и понять, насколько близок конец.

мертвый. Добывать его или нет – решать игроку (я почти уверен, что количество убитых противников будет влиять на концовку); оставленный монстр поднимается на ноги через пару минут, которых обычно хватает, чтобы покинуть окрестности.

В Downpour есть и головоломки, сложность которых варьируется отдельно от сложности боев. Среди них – и довольно логичные, и вполне себе сайлентхилловские (загадка, предлагающая составить последовательность цветов, упоминающуюся в тишке, встречалась еще в первой части сериала).

Пару раз у героя появлялся простой моральный выбор – буквально, спасти другого персонажа или нет. Это, судя по всему, тоже аукнется лишь в концовке – невзирая на альтруистичные решения, мой Мерфи так никого спасти и не смог.

Несмотря на весь мой восторг, я, однако, оставляю за собой скептицизм относительно сюжета – а он, как ни крути, для Silent Hill крайне важен. Те немногочисленные сценки, что я видел, побуждают меня воспринимать Downpour как своеобразный перезапуск «Сайлент Хилла» – как очередную зарисовку на тему города, в котором воплощается вся подсознательная грязь людей. Иными словами, воспринимать так, как и SH2, практически во всем игнорировавшую SH1. Это не так плохо само по себе, учитывая, насколько уродливо разрастался канон в последних выпусках цикла: важно, чтобы в рамках самой себя Downpour оказалась внятной и логичной. Насколько это у нее удалось, мы узнаем совсем скоро: осталось дождаться середины (в худшем случае – конца) марта, чтобы поглядеть, какие еще сюрпризы приготовили нам чешские мастера. **СИ**



Гадкий любитель потолков! Потеряв все аптечки из-за его неожиданных атак сверху, я в отчаянии начал швырять в него все попавшиеся под руку предметы, включая кирку, которую потом так и не нашел.

▲ Игра практически никогда не подстегивает бежать вперед, но периодически, словно в качестве награды, игрок получает короткие, но очень зрелищные и запоминающиеся сегменты, в которых его словно катают по американским горкам – успевай только челюсть с пола подбирать.

▼ Трансформация мира уже не впечатляет – хотелось бы видеть что-то более эффектное.



Мерфи же ведет себя как настоящий живой человек: он активно комментирует происходящее, а неожиданно оказавшись в потустороннем и непонятном мире, начинает заметно нервничать, то и дело оглядываясь по сторонам. Вскоре путь ему преграждает враг, которого сложно и врагом назвать в привычном понимании этого слова, – это нечто непонятное, аномальное, бесформенное. От него можно только бежать – и если это выходит плохо, если оно приближается к Мерфи, тот начинает истошно орать. Впервые за все годы, проведенные за хоррор-играми, я по-настоящему ощутил, что самому герою страшно от происходящего. И да, это очень хорошо ощущается и по эту сторону экрана.

Приятно видеть, что разработчики не забывают Shattered Memories: погоня очень сильно напомнила геймплей предыдущей части сериала. А закончилась она сценой, которую можно сравнить разве что с ездой на кресле-каталке по госпиталю – столь же динамичной, столь же эффектной. Настоящий аттракцион зрелищности.

Вместе с тем разработчики не стали полностью отказываться от сражений с монстрами. Учитывая низкую боеспособность Мерфи, ввязываться в драку вы сами, скорее всего, не захотите: регенерации здесь нет, здоровье быстро кончается, аптечек крайне мало, а наличие хотя бы двух противников поблизости уже сулит

большие проблемы. Оружие, которое полагается Мерфи, недолговечно: стоит обрадоваться какой-нибудь кирке, как после нескольких ударов она разломается пополам, оставив в руках героя лишь черенок. Когда треснет и он, самое время паниковать: голыми руками Мерфи драться способен, а вот защищаться – нет.

Да, наконец-то в Silent Hill протагонист научился держать в руках палку не только вертикально, но и горизонтально, чтобы блокировать вражеские удары. Тут все зависит от реакции игрока: увидев, что монстр начал замахиваться, можно мгновенно прервать собственную атаку, выставив оружие перед собой.

Впрочем, у порождений туманного города на это найдется что ответить. Всего за мое недолгое знакомство с игрой я повстречал два вида врагов. Первый напомнил сирен из Killing Floor: стоило отойти от них на кажущуюся безопасной дистанцию, как эти дамочки начинали кричать, миглом парализуя Мерфи и делая его уязвимым для атак их ближайших соратниц. Второй – высокие создания с бледной кожей, ползающие по потолку и изредка спрыгивающие на голову героя, чтобы нанести ему ряд ударов и снова удрать вверх. Никакой блок не спасет от падающей на голову здоровенной туши!

Когда Мерфи одерживает победу над врагом, тот падает на землю – обездвиженный, но еще не

ВПЕРВЫЕ ЗА ВСЕ ГОДЫ, ПРОВЕДЕННЫЕ ЗА ХОРРОР-ИГРАМИ, Я ПО-НАСТОЯЩЕМУ ОЩУТИЛ, ЧТО САМОМУ ГЕРОЮ СТРАШНО ОТ ПРОИСХОДЯЩЕГО.



MechWarrior Online

ДАТА ВЫХОДА
лето 2012 года

ФАНАТЫ ВСЕЛЕННОЙ BATTLETECH НЕ ПЕРВЫЙ ГОД В ТРАУРЕ. ИХ ЛЮБИМЫЙ МИР СТРЕМИТЕЛЬНО ИДЕТ НА ДНО – НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ ПРО РОБОТОВ ТЕРЯЮТ ПОПУЛЯРНОСТЬ, ДЕЛО С НОВЫМИ КНИГАМИ ОБСТОИТ НЕ АХТИ, А НА МОНИТОРАХ «ПЕРСОНАЛОК» НИЧЕГО НОВЕньКОГО НЕ ПОЯВЛЯЛОСЬ ПОЧТИ ДЕСЯТЬ ЛЕТ! НАДЕЖДА ЛИШЬ НА КОНСОЛИ ДА НА MECHWARRIOR ONLINE...

Платформа: Windows Жанр: action.MMO.sci-fi Зарубежный издатель: Infinite Game Publishing

Российский издатель: не объявлен Разработчик: Piranha Games Страна происхождения: Канада Мультиплеер: до 24 человек

Анонс новой части MechWarrior в 2009 году вызвал небывалый ажиотаж – тысячи поклонников радостными возгласами и бурными аплодисментами приветствовали решение Piranha Games вернуть гигантских шагающих человекоподобных боевых роботов на PC. Но время шло, а информации из стана канадской команды поступало все меньше и меньше. Отдельные нестойкие пилоты мехов (именно так здесь зовутся те самые роботы) даже засомневались: «А был ли мальчик?» Ответственно заявляем: мальчик был, есть и будет есть. Правда, рацион питания он по воле разработчиков сменил.

Изначально предполагалось, что очередная MechWarrior станет одиночной игрой с легкими вкраплениями кооперативных и мультиплеерных режимов. Увы, ни одно серьезное издательство не выразило желания возродить BattleTech на экранах, а без бюджета в наши дни никуда. Ни тебе движок приличный приобрести, ни сотрудников нанять. Идея «работать в стол» Piranha Games не прельщала, и тогда... Тогда компания решила на кардинальные перемены. Во-первых, концепцию перелопатили заново, придя к выводу: надо делать условно-бесплатную MMO. А во-вторых, специально под проект организовали нового издателя, у которого одна цель: сделать MechWarrior популярнее прежнего. Получится ли? Скорее да, чем нет.

Одним из слагаемых успеха явно станет движок CryEngine 3, в представлениях не нуждающийся. Разработчики обещают, что от наблюдения за сражениями мехов у нас дух будет захватывать. Но одними взрывами или там бликами солнечных лучей на выдраенной до блеска поверхности вашего робота дело не ограничится.

Благодаря особенностям нового «моторчика», мы увидим адекватно реализованные бои в городских условиях. Те самые, что были одной из главнейших проблем прошлых частей сериала. Скудные сражения на ровной плоскости уйдут в докосмическое прошлое, отныне и впредь много-тонные махины, охотясь друг за другом, в разы активнее используют особенности местности.

Еще одна хорошая новость – в мире MechWarrior Online не будет бесполезных мехов. Думаете, раз вы пилот легкой машины, ничего не остается, кроме как сложить лапки и быстренько скончаться под выстрелами тяжелых товарищей? Черта с два! Помните: ваша цель – разведка, разведка и еще раз разведка. Быстроногий «Дженнер» просто обязан идти впереди взвода лэнса, «подсвечивая» товарищам врагов. И ни в коем случае не ввязываться в длительные пере-

ДОЛГАЯ ДОРОГА К ОНЛАЙНУ

Классическая серия BattleTech появилась еще в 1984 году, когда компания FASA впервые выпустила варгейм про боевых роботов. Совсем скоро она обзавелась и сопутствующей продукцией – книгами, ролевой и коллекционной карточной игрой, мультсериалом. А первый компьютерный проект (BattleTech: The Crescent Hawk Inception) вышел в 1988 году и относился к ролевому жанру. Впрочем, уже через год на прилавках появилась игра, ставшая классикой и предопределившая развитие сериала на десятилетия вперед: симулятор пилота меха MechWarrior. С тех пор лучшие образцы BattleTech на мониторах подражали ему и только ему.



Мехов можно будет раскрашивать и даже отмечать значками лэнсов, используя встроенный редактор.

Спутники-шпионы обеспечат нас разведывательной информацией, но ценность данных, добытых на расстоянии ближнего боя, точно выше.



стрелки с неприятелями. Заметили кого-нибудь? Передайте информацию товарищам и не сомневайтесь, сейчас от неосторожного противника и места мокрого не останется. Глядишь, и у вас под конец появится шанс полоснуть лазером по броне разок-другой. Мелочь, а приятно.

Как видите, у каждого своя роль, а значит, дело найдется и для идеального городского бойца Hunchback, и для тяжелого Dragon. Создатели предупреждают лишь об одном: не стоит уповать строго на однотипные машины. Лэнс-четверка штурмовых мехов Atlas внешне выглядит все сметающим на своем пути катком. Но в реальности правильно подобранный отряд из роботов нескольких типов не без труда, но справится даже со столь грозными визави. По крайней мере, в большинстве случаев. Потому что раньше обнаружит, сможет окружить и атаковать с выгодных позиций. А это в MechWarrior Online важно ничуть не меньше, чем количество лазерных или ракетных установок.

И знайте: даже мех какого-нибудь желторотика нужен команде – ведь крупнейшими

в игре будут битвы «12 на 12». Сам механизм баталий напмнит небезызвестную World of Tanks – не больше 20 минут на сражение с возможностью наблюдать за действиями товарищей после виртуальной смерти. Правда, здесь нам обещают несколько режимов, и не только вариаций на тему deathmatch, но подробности пока скрыты под завесой тайны.

Зато в целом о глобальном конфликте в дивном мире будущего сотрудники Piranha Games говорят охотно. Действие начнется в 3049 году, буквально накануне вторжения так называемых

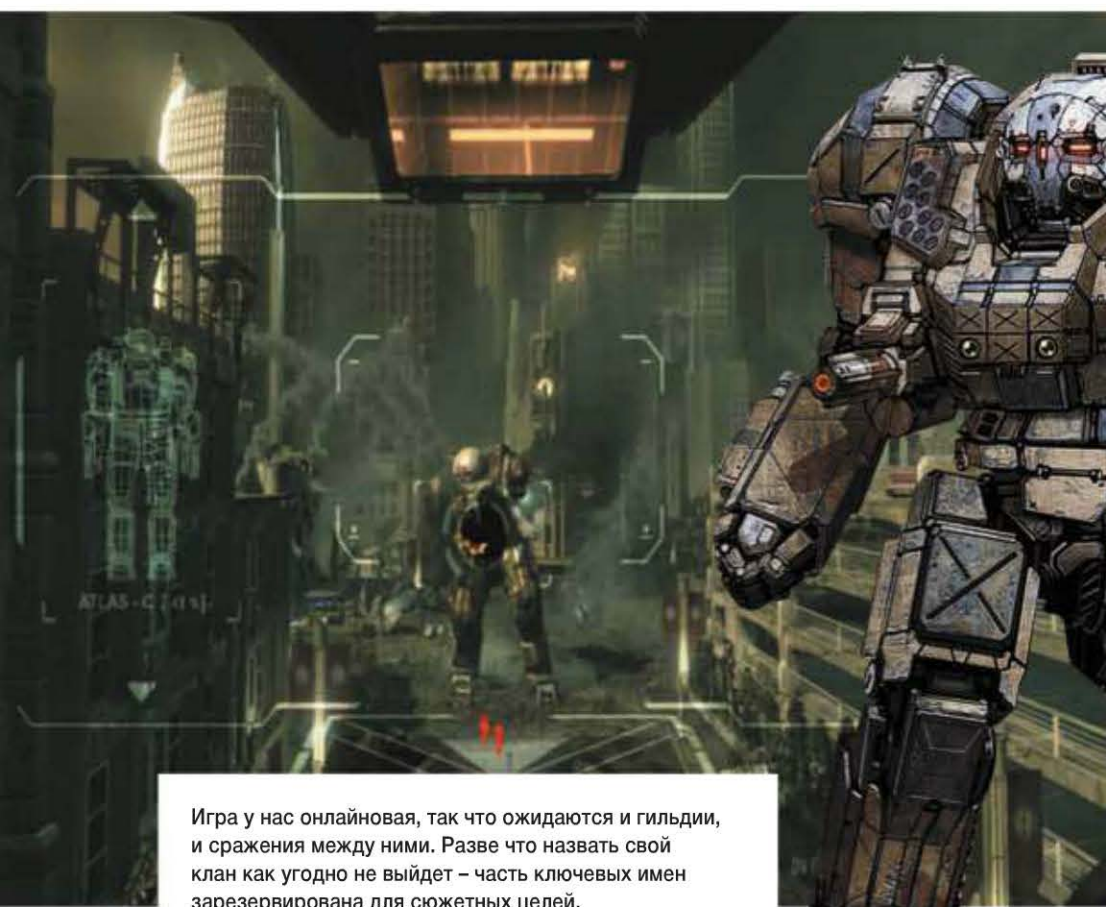
Кланов во Внутреннюю сферу. В это время пять Великих Домов (по совместительству стран) боролись за контроль над десятками планет, и у нас появится возможность принять живейшее участие в бескомпромиссной войне. Причем становиться на чью-либо сторону окончательно и бесповоротно необязательно. Тут найдут себе место и отряды наемников, служащие тому, кто больше заплатит, и даже воины-одиночки.

Правда, менять хозяев как перчатки мы бы не рекомендовали. Дело в том, что вы не только

прокачиваете пилота (приобретая новые навыки) и меха (получая доступ к «секретным» возможностям машины), но еще и улучшаете отношения с Великими Домами. Точнее, улучшаете с теми, кому служили в последнее время и ухудшаете с теми, кому ухитрились навредить. Причем большое количество очков лояльности – это не циферки для галочки. Это и увеличение опыта и денег за выигранные битвы, и звания, и даже специальные награды. И хотя создатели обещают, что последние не дадут никому преимуществ на полях сражений, но обсуждение, стоит ли поощрять активных сторонников звездных держав уникальными образцами вооружений, все еще идет. Кто знает, как оно будет в релизной версии.

Кстати, о ней самой. Piranha Games ответственно заявила, что не планирует останавливаться в развитии после «дня X». В среднем каждые две недели MechWarrior Online будет представлять новый патч, что-нибудь добавляющий в игру. Выдержать такой темп непросто, но реально, особенно с учетом фанатизма (в хорошем смысле слова), проявляемого ключевыми разработчиками. Буквально каждый из них в интервью хоть разок да признавался в любви к BattleTech. Похоже, нас ждет не типовая условно-бесплатная ММО, а проект, сделанный фанатами для фанатов. Если же он еще и окажется дружелюбным к новичкам, World of Tanks придется поднапрячься, чтобы не отпустить часть аудитории в вотчину Infinite Game Publishing... **СИ**

В СРЕДНЕМ КАЖДЫЕ ДВЕ НЕДЕЛИ MECHWARRIOR ONLINE БУДЕТ ПРЕДСТАВЛЯТЬ НОВЫЙ ПАТЧ, ЧТО-НИБУДЬ ДОБАВЛЯЮЩИЙ В ИГРУ.



Игра у нас онлайн, так что ожидаются и гильдии, и сражения между ними. Разве что назвать свой клан как угодно не выйдет – часть ключевых имен зарезервирована для сюжетных целей.



Пара ракет, и здания как не бывало. А если особо прочная постройка и устоит, к услугам командиров отрядов артиллерийская поддержка.



Перегрев – одна из основных концепций BattleTech. Пилот, использующий оружие на всю катушку и забывающий о температуре, рано или поздно застрянет в нежизнеспособном мехе.



Переведя сканеры в пассивный режим, вы понизите свою заметность. А заглушив двигатель – станете почти невидимым... и беззащитным!



Naval War: Arctic Circle

ЖИЗНЬ БЕЗ ВОЙН И СМЕРТОУБИЙСТВ? НЕТ, ТАКОЕ ДЛЯ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА НЕМЫСЛИМО. ИСЧЕЗНЕТ НЕФТЬ, ВЕЛИКИЕ ДЕРЖАВЫ НАЙДУТ ДРУГОЙ ПОВОД ДЛЯ КОНФЛИКТОВ ДРУГ С ДРУГОМ. НО ТАК ДАЛЕКО НОРВЕЖСКАЯ КОМАНДА TURBO TAPE GAMES НЕ ЗАГЛЯДЫВАЕТ, ПРЕДЛАГАЯ ОТПРАВИТЬСЯ В БЛИЖАЙШЕЕ БУДУЩЕЕ И ПОУЧАСТВОВАТЬ В БИТВЕ ЗА АРКТИКУ.

Платформа: Windows Жанр: strategy, real-time, modern Зарубежный издатель: Paradox Interactive

Российский издатель: не объявлен Разработчик: Turbo Tape Games Страна происхождения: Норвегия Мультиплеер: до 4 человек

Руководители северных стран сейчас активно рассказывают всем, как они миролюбиво сотрудничают в деле освоения Арктики. В действительности же каждое государство, претендующее на раздел подледного пирога, активно готовится к будущему столкновению. Ведь совсем недавно стало ясно, что богатств на севере видимо-невидимо (это касается не только углеводородов), вот только поучаствовать в их распиле получится не у всех. Хотя вопрос, что и кто будет добывать, молодую студию Turbo Tape Games волнует несильно. Главное – показать, к чему приведет неумение договариваться и жить мирно. Результат провала дипломатических усилий мы и увидим в Naval War: Arctic Circle.

Однако совсем от стереотипов команде уйти не удалось. Кампаний запланировано две: за Россию и за страны Запада (США, Великобританию и скандинавские государства). Разработчики утверждают, что они не хотят делать из рус-

ских врагов, но своими действиями намекают на иное. Снова у нас две стороны: «Ось демократии» и вторая. Надеемся, первое впечатление окажется обманчивым и никаких «злых Иванов, подло напавших на мирно отдыхавших американцев», в Naval War: Arctic Circle не будет.

Знатоки географии, прочитав предыдущий абзац, наверняка заметили одну странность: из списка претендентов на холодные полярные земли куда-то исчезла Канада. А ведь даже беглый взгляд на глобус доказывает: она просто обязана там быть, с такой-то огромнейшей

территорией на севере! Увы, Turbo Tape Games не успеет к релизу добавить корабли под флагами с кленовыми листьями в игру. Но обещает в будущем обязательно исправиться, подумывая о DLC или даже полноценном дополнении. Тем более что и повод есть – одно из канадских военно-морских училищ заинтересовалось проектом, подумывая превратить его в симулятор для практических занятий.

Такая реакция не удивительна – норвежцы обещают показать боевые действия в Naval War: Arctic Circle с максимальной степенью реалистичности. Каждый корабль и самолет (о широкомасштабных сухопутных операциях речи не идет) воссоздадут как можно более достоверно. Причем в этом активно помогает нарождающееся комьюнити – на официальном форуме идет постоянное обсуждение характеристик судов и летательных аппаратов. Замечания фанатов принимаются во внимание, и это не раз приносило свои плоды. Так, изначально студия не планировала вводить в игру российские «Мистральи», но геймеры настояли на своем. Тем более что действие развернется в 2030 году, так что корабли такого типа просто обязаны участвовать в боях.

ПРИШЕЛЕЦ ИЗ ПРОШЛОГО?

Turbo Tape Games даже не скрывает, что вдохновение черпала из некогда популярного (в узких кругах) сериала Нагрооп. Принято считать, что тот, в свою очередь, вырос из симулятора боевых действий для военно-морских училищ. Неудивительно, что все в игре происходило как в жизни. И разведка, и радиоэлектронная борьба, и сражения. Ваши и только ваши решения определяли, куда отправятся подлодки, какой район станут прочесывать самолеты и когда на арене появятся крупные надводные корабли. Правда, был в Нагрооп один жирный минус – сложность освоения. Большинство бросало его до того, как разобралось с основами. Но норвежцы грозятся исправить это упущение в своем проекте.



Атомный ракетный крейсер «Петр Великий» – краса и гордость отечественного флота. Мало кто рискнет выйти с ним один на один.



Авианосцы – одна из основ современных флотов. Но без поддержки других кораблей они долго не живут.

«2030 год?! Только не это, снова лазеры и гигантские шагающие боевые роботы!» – воскликнут поклонники современного оружия. Не надо волноваться, Turbo Tape Games придерживается той точки зрения, что системы вооружения в ближайшие десятилетия сильно не изменятся. На крейсерах с эсминцами не будет ионных пушек, а с авианосцев не поднимутся в небо летающие тарелки. Тем лучше для нас – игр, фантазирующих на тему войн далекого будущего, и так предостаточно. А вот толковых проектов о современных конфликтах на море не выходило давненько.

Юным и не очень адмиралам в Naval War: Arctic Circle найдется где развернуться. Гигантская территория – 35 миллионов километров квадратных – полностью к услугам конфликтующих сторон. Бои в основном будут проходить в Северной Атлантике, но не только там – к примеру, Балтика тоже привлекает внимание создателей. Управлять позволят как целыми авианосными соединениями или даже флотами, так и отдельными кораблями и самолетами. Правда, в последнем случае вы рискуете потерять контроль над большой войной, увлекшись ракетной перестрелкой или бомбежками прибрежных объектов. Но почему бы и не отвлечься хоть на пару минуток от нудного стратегического планирования?

Тем более что все остальное время придется думать, думать и еще раз думать. Например, над распределением имеющихся сил. Здесь вам не типовая RTS с возможностью построить пяток фрегатов в мгновение ока. Подкреплений обычно просто не выдают, что логично – откуда взяться новым кораблям, если флот страны таковыми не обладает? Берите, что есть, и отправляйтесь выполнять указания политического руководства страны.



Ядерного оружия в Naval War: Arctic Circle не будет. Держитесь на здоровье, постапокалипсис отменяется!



Посылаем самолеты дальнего радиолокационного обнаружения, находим врага и бьем по нему издалека, пока он нас не видит. Так идет современная война.



Данные по технике хранятся в xml-файлах, и модостроителям будет нетрудно переделать Naval War под себя.

Правда, одно послабление все же ожидается. Мы ведь играем роли адмиралов, а значит, можем себе позволить подстраивать боевые группы под себя (и даже выбирать вооружение для них!). Хотите – делайте ставку на авиацию и топите врага атаками с воздуха. Хотите – нападайте из-под воды, выводя в море десяток подлодок. А хотите – стройте сбалансированное соединение, способное ответить на любую угрозу. Подобное разнообразие продлит жизнь кампании и одиночных миссий, предлагая пройти их разными способами.

Ну а мультиплеер и вовсе станет прекрасным поводом повеселиться. Попробуй угадай, что сегодня против тебя выведет «американец» – авианосцы или ракетные крейсера? Ошибешься – шансы пойти на дно возрастут, предскажешь правильно – победа окажется

Крейсеры типа «Тикондерога» неплохо справляются с воздушными целями. Так что шансы у корабля против нескольких самолетов есть.



**ГИГАНТСКАЯ ТЕРРИТОРИЯ – 35 000 000 КМ² –
ПОЛНОСТЬЮ К УСЛУГАМ
КОНФЛИКТУЮЩИХ СТОРОН.**

в кармане. А еще в многопользовательских сражениях не будет деления на стороны по принципу «СССР против США». Здесь Россия вполне может оказаться в одной упряжке с Великобританией, вспомнившей заокеанским

друзьям старые обиды времен Войны за независимость. Звучит заманчиво.

Товарищи военные моряки и летчики! До отправки наших победоносных флота и авиации на боевые

позиции осталось всего ничего – уже во втором квартале этого года на просторах Атлантики и окрестностей начнутся ожесточенные баталии с применением новейших образцов вооружения. Командование надеется, что палубы судов уже надраены до блеска, а на крыльях самолетов обновлены звездочки. Сигнал к атаке подадут компании Turbo Tape Games и Paradox Interactive! **СИ**



The Last of Us

В NAUGHTY DOG РАССКАЗЫВАЮТ: МОЛ, КОГДА УЖЕ БЫЛО РЕШЕНО, ЧТО ПАРАЛЛЕЛЬНО С UNCHARTED 3 СТУДИЯ ЗАЙМЕТСЯ ЕЩЕ ОДНИМ ПРОЕКТОМ, РАССМАТРИВАЛСЯ ВАРИАНТ СДЕЛАТЬ НОВЫЙ ВЫПУСК JAK & DAXTER. НО В ХОДЕ ОБСУЖДЕНИЙ ВЫЯСНИЛОСЬ, ЧТО ГЕЙМДИЗАЙНЕРЫ МЕЧТАЮТ О ТОМ, КАК БУДУТ ЗАНИМАТЬСЯ ИГРОЙ, В КОТОРОЙ, ПО СУТИ, ОТ JAK & DAXTER ОСТАЕТСЯ ОЧЕНЬ МАЛО. В ИТОГЕ ПОСТАНОВИЛИ: НА ГОРЛО СОБСТВЕННОЙ ПЕСНЕ НАСТУПАТЬ – ГРЕХ! И THE LAST OF US ПОЛУЧИЛА ПУТЕВКУ В ЖИЗНЬ. МЫ РЕШИЛИ НЕ ОГРАНИЧИВАТЬСЯ СТАТЬЕЙ ОТ КОЛЛЕГ ИЗ EDGE И САМИ ПОБЕСЕДОВАЛИ С НИЛОМ ДРАКМАНОМ, КРЕАТИВНЫМ ДИРЕКТОРОМ НОВИНКИ.

? Теперь, когда вы завершили Uncharted 3, что произойдет с теми, кто за него отвечал? Они займутся The Last of Us?

Вряд ли Uncharted 3 пока можно назвать полностью завершенной. Ее создатели вовсю трудятся над скачиваемым контентом для мультиплеера, и вы наверняка уже увидите результаты их усилий, когда будете читать мои ответы. Как я упомянул, мы не верим в строгое разграничение команд, так что по мере необходимости они будут сотрудничать. Мы также активно набираем новых сотрудников на определенные должности и роли, которые сейчас не заняты, – ради блага текущих и будущих проектов.

? Почему вы решили разработать новый IP для текущего поколения консолей, а не следующего (PlayStation 4 и т.д.)?

Мы занимаемся The Last of Us примерно с тех пор, когда завершилась разработка Uncharted 2, и с самого начала ориентировались на PS3. На мой взгляд, в случае с The Last of Us замысел у нас настолько амбициозный и нестандартный, что нам нужно осуществлять его на платформе, которую мы очень хорошо знаем. Таким образом можно сосредоточиться на совершенствовании движка или внесении в него изменений, а не беспокоиться о том, как построить движок и одновременно сделать игру. По второй схеме нам уже пришлось работать, когда мы делали Uncharted: Drake's Fortune, так что мы хорошо представляли себе все трудности подобного начинания.

? В интервью вы уже упоминали, что The Last of Us – о выживании, а не о зомби. Но почему именно мир, на-

селенный «зомби», вы выбрали в качестве антуража для истории о выживании? Я не, скажем, страну, где бушует обычная война?

Мы стараемся, чтобы здесь все было обосновано и воспринималось настолько правдоподобным, насколько возможно. Поэтому у нас нет классических зомби – Джоэл и Элли выживают среди людей и зараженных людей. Этот сеттинг позволяет нам написать историю, в которой движущая сила – очень настоящие, очень понятные мотивы персонажей, которые не выглядят надуманными. Что происходит, когда смертельный грибок вроде Cordyceps начинает поражать не только муравьев, но и людей? Что случается, когда природа начинает возвращать себе те земли, которые освоил человек? Как изменяются путешествия, когда работающих машин остается очень мало и дорожного движения как такового не существует? Вопросы вроде этих – базовые вопросы выживания, и мы моделируем ситуацию, в которой они – в центре внимания. Присутствие внешней угрозы вроде зараженных людей отлично помогает показать, как складываются отношения персонажей в тяжелой стрессовой ситуации, и сосредоточиться на Джоэле и Элли, чьи взаимоотношения – центральная тема The Last of Us.

? Вы недавно рассказали, что управлять Элли в The Last of Us нельзя – только Джоэлом. То есть, роль Элли можно сравнить с ролью Зилы в Resident Evil 4?

Да, играть за Элли нельзя, но мы сделали все, чтобы вы не чувствовали, будто вам навязывают одну бесконечную эскорт-миссию. На-

ша героиня – далеко не беззащитная малышка. Она подросток, причем достаточно сильна, чтобы выжить в постапокалиптическом мире, где нет мобильных телефонов, интернета, электричества и даже каких-то базовых удобств. Это позволяет нам отвести ей более значительную роль.

? Насколько сообразительны зараженные монстры? В трейлере они разделяются, когда обыскивают дом, но не очень понятно, способны ли они на более сложное поведение. Можно ли будет их, скажем, как-то отвлекать?

AI мы занимались вплотную с самого начала работы над The Last of Us. Важно не только поведение зараженных – мы хотим, чтобы напряжение сохранялось постоянно. Противники-люди смогут оценить, у них больше шансов или у вашего персонажа: приглядятся к оружию и отреагируют соответственно. Если у вас пистолет, они начнут прятаться, попытаются зайти с тыла. Если все обстоит иначе, то они поведут себя более нагло и агрессивно. Зараженные люди позволяют нам создать дополнительные схемы вражеского поведения – как индивидуального, так и группового.

? В трейлере Элли и Джоэл переглядываются перед тем, как Джоэл стреляет в монстра. Почему он медлил? Это как-то связано с тем, как распространяются споры грибов?

Хорошо замечено! Эта сцена показывает, что Джоэл тоже способен испытывать страх. Она подчеркивает доверительность отношений между ним и Элли: Джоэл может в присутствии напарницы показать, что ему страшно. Еще бы, ведь нужно сделать нелегкий выбор. Стрелять в инфицированных или сразу бежать?

Однако мы действительно смонтировали трейлер так, чтобы каждая сцена содержала намеки и информацию о том, что ждет геймеров в игре. Помимо страха, ощущения того, что нужно принять быстрое решение, медлительность Джоэла в этом эпизоде может быть связана с необходимостью израсходовать пули, которые они с Элли только что забрали у трупа. Боеприпасы – большая ценность в мире The Last of Us. Вдобавок в доме находились другие монстры и звук выстрела их непременно бы привлек...

? В интервью вы как-то сказали, что игры пока не очень хорошо рассказывают истории. Я есть ли, на ваш взгляд, какие-то условия, которые являются залогом хорошего рассказа? Например, мир, в котором нужно делать выбор (как в «Песочницах») или, напротив, линейность прохождения?

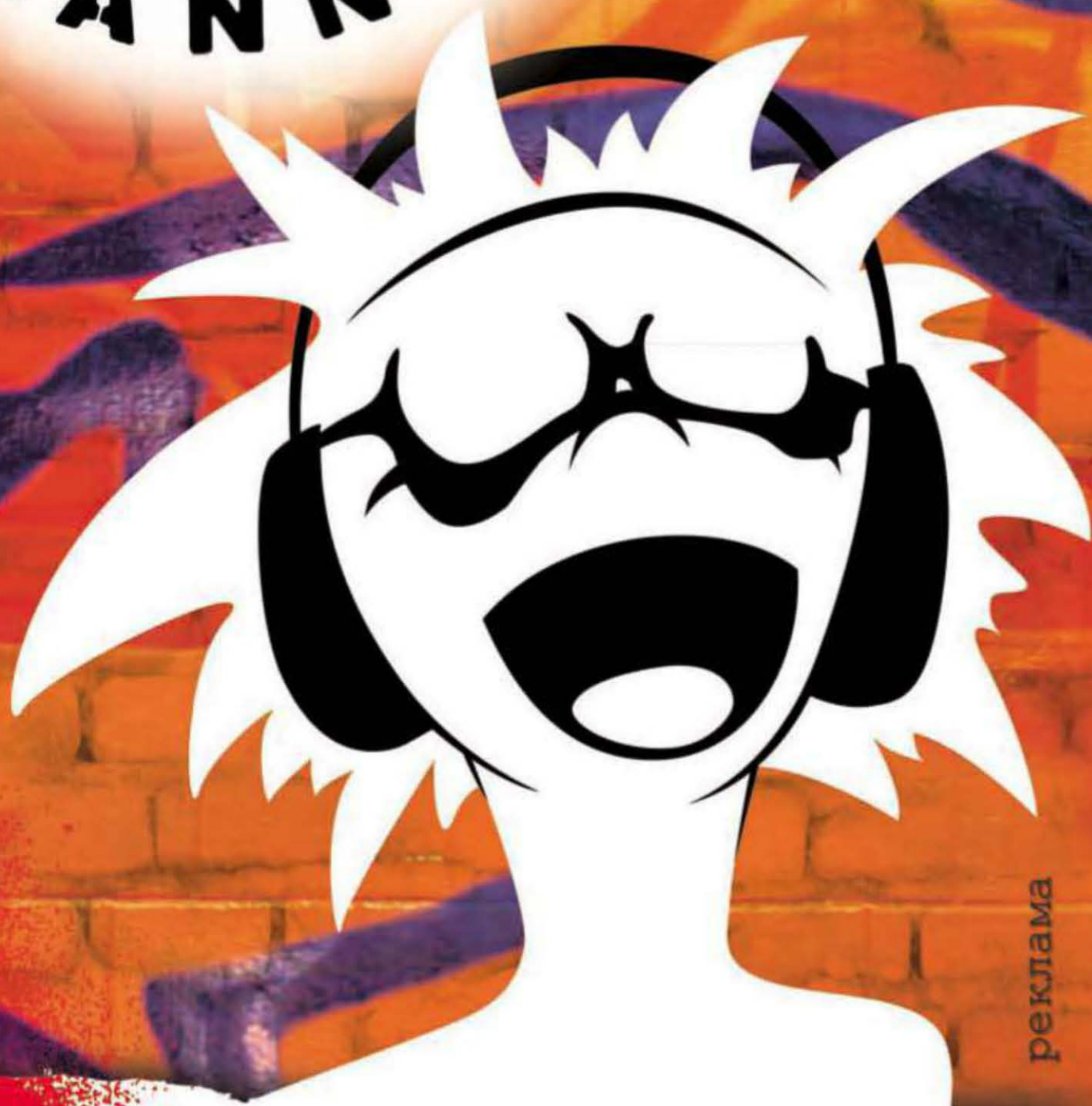
Не думаю, ведь хорошая история может быть рассказана множеством способом и на структуру нарратива при этом могут влиять самые разные условия. Но в большинстве хороших историй есть нечто, что вызывает отклик в геймерах, какая-то идея, которая волнует нас всех.

The Last of Us – история о Джоэле и Элли, которые живут в этом мире. Рассказ пойдет о их мотивациях и о том, что они должны сделать, чтобы выжить. Мы уже говорили об этом раньше, но это история любви, и мы пытаемся сказать свое слово насчет того, каковы люди и как люди живут. Надеемся, получится здорово и изменит представления о том, чего ждать от игр. **СИ**



**ВКЛЮЧИ
СМОТРИ!
И СПУШАЙ**

**ВСЕ БУДЕТ
ХИП-ХОП!**



реклама

altv.ru



Спрашивайте о подключении своих кабельных операторов.
Список операторов и порядок настройки
для абонентов НТВ-ПЛЮС и Триколор ТВ на сайте



ШВЕДСКИЕ СТЫЧКИ

Часть 3, расширительная

История Digital Illusions SE в лицах и проектах

**ЧТО ВЫ СТАНЕТЕ ДЕЛАТЬ, КОГДА В ВАШЕЙ ФИРМЕ, УЖЕ ЗАРАБОТАВ-
ШЕЙ МИЛЛИОНЫ ДОЛЛАРОВ, СОБЕРУТСЯ ЛУЧШИЕ РАЗРАБОТЧИКИ
КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР СО ВСЕЙ СТРАНЫ? ОТВЕТ ОЧЕВИДЕН: ВЫ НАЧ-
НЕТЕ СОБИРАТЬ В СВОЕЙ ФИРМЕ ЛУЧШИХ РАЗРАБОТЧИКОВ СО ВСЕ-
ГО МИРА. ПОТОМУ, ЧТО ДРУГИХ ВАРИАНТОВ ВАМ НИКТО НЕ ОСТАВИТ.**

...

К

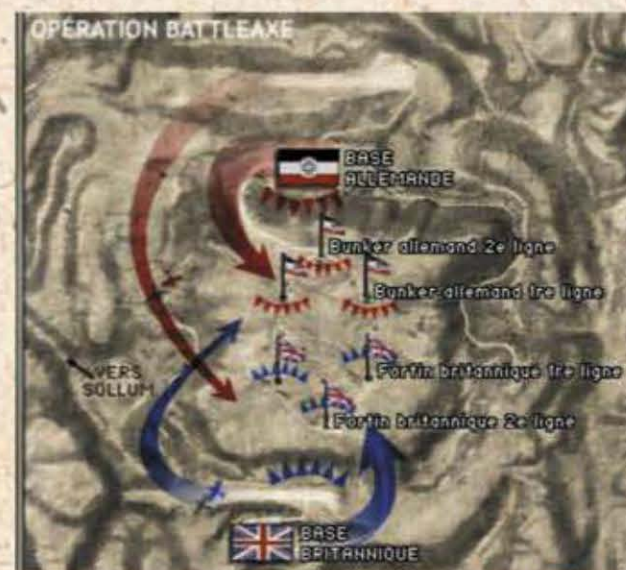
орпоративные аппетиты Фредрика Лильегрена, начальника шведской игродельческой конторы Digital Illusions SE, не заглохли после двух крупных покупок: напомним, что в 2000-м компания приобрела студии Refraction Games (авторы Codename: Eagle) и Synergenix Interactive (мобильные разработки). Буквально через два месяца после того, как Лильегрену выдали почетное звание председателя совета директоров, он рванул на поиски новых авантур. Фредрик пообщался с земляками из телекоммуникационной компании Ericsson и инвестфонда IT Provider, предложив им создать компанию по разработке железа и софта для мобильных телефонов, дабы повысить привлекательность новой продукции Ericsson. Судя по всему, разговор прошел в теплой дружеской атмосфере: вскоре на счету стартапа Red Jade inc обосновались 10 миллионов долларов, а в Стокгольме и Пало Альто открылись два новеньких офиса. В солнечной Калифорнии занимались разработкой железа, а отделение в Стокгольме было... вывеской. Дело в том, что хитрый швед заключил субподрядный договор с DICE, которая обязалась разработать для него первые две игры с правом дальнейшего сотрудничества. Патрик Сьодерланд, новый руководитель проектов DICE, потирал руки и расширял Synergenix Interactive, но хитрость в итоге не успела принести плоды: вскоре после начала работ Ericsson потеряла свой единственный источник комплектующих (сгорел завод



Фрэнк Делис – типичный счастливчик, чье побочное увлечение превратилось в серьезный бизнес. По-моему, такая характеристика подходит любому, чье имя упоминается в контексте DICE.



Посмотрите на это милое, доброе располагающее к себе лицо. До того как заняться аддоном Secret Weapons of WWII и BF: Vietnam, Армандо Марини отвечал за разработку игр для детей в Sandbox Studios.



Я так никогда и не смог понять смысл синих и красных стрелочек. Направление удара? Так там же пустыня, можно с любой стороны вообще зайти!

Philips в Нью-Мехико), поэтому софт производить было не для кого. В результате «Сыны Эрика» сдружились с Sony, и началась совсем другая история, места в которой ни Лильегрену, ни Digital Illusions CE не нашлось. Шведам пришлось продать Synergix Interactive и надолго позабыть о мобильных телефонах.

Но Фредрик был не просто менеджером. Он был одним из Основателей, он не мог опустить руки и сдаться на волю победивших обстоятельств. Ведь пока его друзья-коллеги делали качественные симуляторы пинболла и высокотехнологичные гонки, это он развивал DICE, нанимал гениальных сотрудников и выводил компанию на биржу! Это он предложил выкупить Refraction Games и занести в актив опытную команду разработчиков, это он уверен в успехе мобильного гейминга (несмотря на неудачу)! Просто ему нужен еще один шанс... и вскоре Лильегрен этот шанс получил.

В самом центре Великих озер, неподалеку от границы США и Канады находится город Лондон (тезка). В этом городе родился Джастин Бибер, но есть и светлая сторона: там же появилась Sandbox Studios, разработавшая, например, симулятор охоты на юристов Lawyer Hunt. Вообще-то она

▲ В Battlefield 1942 был сокрушающе симпатичный ролик, в нем «Катюша» выглядела в разы лучше, чем в игре. Мерзопакостной особенностью ролика было то, что его нельзя было пропустить при запуске. Эта порочная практика EA продолжается и по сей день.

специализировалась на лицензированных играх по мультфильмам: Disney's Dinosaur, Disney's Emperor's New Groove и так далее, но за несколько лет существования стать полноценным игроком на этом рынке так и не смогла. В марте 2001-го директорат DICE принял решение выкупить эту студию за \$4 000 000, а управляющим пригласить старого доброго Лильегрена. Возможность вести бизнес за океаном была необходима для выхода на североамериканский рынок, причем как для разработки, так и в издательском плане – соответствующих амбиций у шведов давно хватало. Ну а поскольку Фредрику было не привыкать к переездам, он тотчас отправился в Канаду.

Параллельно с этим Сьодерланд не уставал налаживать новые контакты: чуть ли не ежемесячно выходили пресс-релизы о партнерстве то с Hasbro Interactive (симулятор NASCAR Heat), то с Knowledge Adventure (к счастью, не игроизация «Телепузиков», а новые обучающие игры серии JumpStart), то с Vivendi Universal Games (мини-игры про богопротивных Diva Starz и куклу Барби), то с Mattel (гонки на игрушечных автомобильчиках Matchbox). Апофеозом серийных подписаний стало право на разработку Midtown Madness 3, полученное от Microsoft. Правда, с «мелкомягкими» изначально договаривались на пять продуктов, а выпустили в итоге только три. Немалая часть новых контрактов свалилась на студию в Лондоне, к тому времени переименованную в Digital Illusions CE Canada. Целый год подчиненные Лильегрена отработывали договоренности, и лишь в июне 2002-го, выпустив предпоследнюю «чужую» игру, канадское отделение смогло присоединиться к общему делу DICE в формировании серии Battlefield.

К тому времени на игровом пространстве было не протолкнуться от мультиплеерных игр самого разного толка. Каждая стрелялка от первого лица еще на стадии рекламных макетов хвасталась наличием уникальных режимов для 2-32 игроков. Quake 3 и Unreal Tournament поочередно обрастали аддонами и модификациями. Valve напрямую и опосредованно возвращала и выпускала в свободный полет тяжеловесов в категории «реалистичные мультиплеерные



◀ Среди прочих преимуществ сериала Battlefield 1942 – неофициальное разрешение кемперить. Иначе на открытых пространствах снайперу сражаться невозможно.

НЕПРИЦЕЛЬНЫЕ ПОПАДАНИЯ

На пути к славе и признанию детище шведского игропрома умудрилось подбить парочку конкурентов, причем как из чужого стана, так и из своего. Именно из-за выхода BF1942 была отложена, недоделана и в итоге выпущена в виде бесплатного мультиплеерного дополнения Wolfenstein: Enemy Territory (хотя в ней изначально планировался и мощный сингл). А в родном селе случи-

лось так: из-за вливания ресурсов EA в раскрутку Battlefield были перечеркнуты и выкинуты на помойку планы студии EA Westwood, в том числе и новый C&C: Renegade, чей мультиплеер должен был установить новые стандарты в индустрии. Параллельно похоронили еще пару игр, а от оригинальной команды практически никого не осталось, но это уже совсем другая история.





Да, у нацистов были медики.
А вы как думали?

шутеры». Dynamix невероятными единоличными усилиями поддерживала планку качества командных батальи посредством Tribes 2. Из-за океана уж грозила стальным кулаком полноценная MMOFPS PlanetSide... Казалось, что втиснуться в эту компанию лидеров не сможет никто, не бывает таких чудес. Но именно этим и занимались разработчики в DICE – творили чудеса.

Battlefield 1942 (2002) была не просто принята публикой, она была ею подхвачена и внесена на руках в пантеон Лучших Игровых Трендов. Ворвавшись на уже угасающей волне интереса к Второй Мировой войне (спасибо рядовому Райану), BF умудрилась получить самые благоприятные оценки и награды. Еще за полгода до релиза она отхватила Best of E3, обойдя сиквел к великому и ужасному Unreal 2, а уж что творилось после выхода!.. Академия Интерактивных Искусств и Наук (это которая проводит саммит-однофамилец D.I.C.E.) выбрала Battlefield 1942 ведущей в четырех номинациях: «игра года», «компьютерная игра года», «инновационная игра года» и «онлайновая игра года», а также поместила ее в шорт-лист еще двух наград. А не далее как в позапрошлом году BF1942 получила медаль «Шведская игра десятилетия» в качестве признания от коллег-соотечественников. Нельзя однозначно сказать, что это было сделано за какую-то главную, фундаментальную особенность. Скорее причиной, как это часто бывает в таких случаях, послужила сумма технологий, прямо или косвенно повлиявших на игру.

Во-первых, пламенный мотор. Если Refractor Engine программировали пять человек, то над следующей итерацией этого движка корпели уже одиннадцать профессионалов! Написание кода, длившееся почти три года, превратило смешную корявую картинку в осязаемое – и в первую очередь осязаемое чувством расстояния – превосходство над всем, что тогда было. Ведь именно объединенная когорта шведских разработчиков сумела сделать то, что Суини и Кармаку только снилось: полезная площадь в Battlefield 1942 измерялась, натурально, в квадратных километрах. И обозреть пространство можно было с любой точки карты, если не мешали естественные ландшафтные препятствия!

Второй столп успеха – это издатель. Переговоры DICE и EA начались еще в 2000-м, когда стало ясно, что проект полным ходом идет в AAA-сегмент. Окончательное соглашение подписали в январе 2001-го, утвердив две платформы: PC и Xbox (от последней, впрочем, впоследствии отказались). «Электроники» не жалели сил и денег: открыли официальный

▲ Увы и ах, морские батальи типа «подлодка против эсминца» так и остались в границах 1942 года. В дальнейших выпусках дизайнеры спускали на воду лишь транспортные лодки и стационарные пушки на авианосцах.

▼ В разрушенном Сталинграде (или это Харьков? постоянно их путаю) остатки зданий выглядят вполне аутентично. Ларс Густавссон на Игромире рассказывал, что до прошлой осени Россию не посещал, но последние двенадцать лет активно общался с местным населением по Интернету.

промо-сайт с кучей инфы, организовали бета-тест по приглашениям и заказали ударное количество рекламы. Впрочем, после выхода мультиплеерной демо-версии реклама игре уже не требовалась – по популярности скачивания демка заняла первое место среди всех игровых файлов августа 2002-го. Результатом плодотворного сотрудничества издателя и разработчика стали суммы продаж: 900 тыс. коробок в 36 странах мира за первые четыре месяца. А за целый год (с сентября 2002 по сентябрь 2003) это число выросло до 1.4 млн. копий. Успешный старт даже подтолкнул руководителей EA к тому, чтобы приобрести 19% акций DICE.

Наконец, третьим номером, относящимся, впрочем, обратно к программированию, была возможность модификаций. На момент релиза BF1942 была как открытая книга без начала и конца, с великим множеством несущественных опечаток, с пустыми страницами и с очень, очень широкими полями. Заметки на них стали делать все кому не лень, включая самих разработчиков – через год после релиза DICE выпустили инструмент для работы с движком. Он позволял редактировать и заменять практически все: модели, текстуры, деревья, анимации оружия, технику и так далее. Редактор карт для публичного релиза они так и не подготовили,



но это и к лучшему, что не стали тратить силы – фанатское сообщество к тому времени соорудило свой собственный, настолько популярный, что он впоследствии даже использовался в официальных мероприятиях EA и DICE.

Отношения издателей и разработчиков Battlefield 1942 с комьюнити можно смело называть образцовыми. С Поклонниками игры общались на форумах, приглашали на выставки и на участие в бета-тестировании; к их мнению прислушивались, выпуская патчи и исправляя баланс. Сообщество платило им той же монетой: активно создавало новый контент и модификации. Чего только не творили поклонники! Они пытались переложить на новый движок любимые игры (Codename: Eagle, Interstate '82), исправить исторические неточности (примерно четверть всех модов), воссоздать другой исторический конфликт (от Столетней войны до гуманитарной миссии в Сомали) или выдумать новый замес (Третья Мировая, «Трансформеры», «Звездные войны»).

А в одном случае это даже привело к совершенно новому для обеих сторон сотрудничеству. И вновь мне придется отмотать события на двадцать лет назад, чтобы показать, как именно вплелась новая нить истории в и без того вязанную-перевязанную биографию студии DICE. Для разнообразия – в реальном времени.



▲ Баталии 32 на 32 действительно впечатляли. К счастью, встроенный войс-чат тогда еще не придумали, и мы как-то обходились без обсуждения таблицы результатов немецкими школьниками.



▲ Пляж Омаха, День Д, Высадка в Нормандии – как приятно, в отличие от героев «Спасения рядового Райна», отсиживаться в боевом отсеке, а не брать высоту под свист пуль, падающих горизонтальным дождем из укрепленных бункеров.



Итак, 1992-й год: студент нью-йоркского Государственного Фармингдейлского Университета по имени Фрэнк Делис с отличием оканчивает курс компьютерной графики. Больше всего его интересует трехмерное моделирование, но в Нью-Йорке не так много компаний, которым бы требовался специалист его профиля, и Фрэнк устраивается в корпорацию по производству сложносочиненного и скучного IT-софта для предприятий. Там он работает три года, в течение которых копит опыт и разыскивает иные пути самореализации. Наконец ему улыбается фортуна: его приглашают на собеседование в компанию Autodesk – это разработчик программы 3D Studio, в интерфейсе которой Делис провел столько времени. Фортуна продолжает улыбаться: за шесть лет он поднимается с низовой должности дизайнера интерфейсов до

▲ Самый ненавистный момент в BF: только собирался восстать на точке у линии фронта, как враг ее отобрал, и теперь надо опять открывать карту, опять выбирать spawn point, опять ждать пять секунд...

менеджера по продуктам, прикладывает руку к нескольким версиям 3D Studio MAX и даже регистрирует пару патентов на свое имя. Однако в конце 2000-го в Autodesk происходят перемены, и часть ключевых разработчиков покидает компанию.

К счастью, месяцами околачивая порог биржи труда Делису не приходится: бывший начальник Фрэнка сразу предлагает ему должность вице-президента по дизайну и управлению продуктами в его новообразованном стартапе RTzen. Имеется, правда, маленькая деталь: единственным продуктом компании на тот момент был еще даже не готовый толком инструментарий для работы с шейдерами в реальном времени. Проще говоря, что-то очень узкоспециальное. Но зато есть деньги и время.



▲ Из окна
Разваленного джипа своего
Нажал рычаг коробки я
Динамит взорвался, ну и что?
Я играю в Battlefield, подите прочь!



▲ Сюда не хватает только «Полета валькирий» Вагнера.
Кстати, не проблема: можно заменить mp3-файлы из
соответствующей папки на свои собственные.



Джетпак на самом деле не был Девайсом
Неукротимой Победы: разработчики сбалансировали
его таким образом, что, во-первых, летал он не очень
далеко и не слишком много, а во-вторых, в случае
попадания в него пули он мгновенно взрывался,
убивая своего носителя.

в основном советское оружие, у США – то, что было на тот момент. Специально для модификации создавались карты, которые использовали движок намного эффективнее, чем это делали шведы. Поэтому масштабы батальи в DC крупнее и фактически вынуждают использовать технику для преодоления больших расстояний. Но главное достоинство разработчиков заключалось в том, что они постоянно поддерживали Desert Combat, выпуская патчи и контент-паки. Несмотря на то, что Trauma Studios получила свою первую награду от сообщества («Лучший мод 2002») почти сразу после запуска, настоящая популярность свалилась на них лишь

В августе на глаза Фрэнка попадает демка Battlefield 1942, которая так впечатляет его графическими и скриптовыми возможностями движка, что Делис решает потратить часть свободного времени на создание модификации... ну, скажем, о Войне в заливе: боевые действия США и мирового сообщества в Кувейте и Ираке против войск Саддама Хусейна в 1991-м. Следует отметить, что на тот момент речь о новой войне еще даже не заходила. Набрав энтузиастов по объявлению (ну как, энтузиастов? часть из них уже имела опыт работы в игровой индустрии), Фрэнк засучивает рукава: привычно управляет разработкой, раздает задания и принимает посильное участие в любимом деле трехмерного моделирования. Чтобы защитить права на графику, он регистрирует юридическое лицо Trauma Studios и продает права на использование нескольких свежих моделей своему боссу в RTzen. Знаменитая Little Bird, например, использовалась для демонстрации того самого «крутого шейдера» компании.

Начав работу в октябре, уже в середине декабря независимые разработчики выкладывают для скачивания первую версию мода, сначала известного как Desert Storm, затем Desert Strike и, наконец, Desert Combat. Модификация разделяла игроков на две стороны конфликта, каждая из которых была вооружена максимально аутентично: у Ирака, понятно,



◀ Наземное пространство в Battlefield: Vietnam уменьшилось, зато воздушное – за счет вертолетов – определенно увеличилось.



▲ Мирные голландские холмы – отличный ландшафт для снайперов. Почему-то именно эту карту играли меньше всего как на локальных серверах, так и в Интернете.

▲ Еще один символ Войны во Вьетнаме: вертолеты-«акулы». Чтобы превратить машину в грозную рыбу, требовалось разрешение от военно-воздушного подразделения «Летающих Тигров», придумавшего такую раскраску для своих самолетов в войну Китая с Японией.



▲ На самом деле танки перевозили специальные вертолеты Сикорского CH-54, которые выглядели как кабина пилота с винтом и хвостом. Они названы в честь индейского вождя Tarhe, чьим прозвищем было «Журавль» (по-английски Crane – это и журавль, и подъемный кран).

в 2003-м, когда началась операция «Иракская свобода». Разработчики оперативно поймали волну шока и трепета, и вскоре после начала боевых действий вышла версия мода с соответствующей техникой и новыми картами. Информация о Desert Combat попала даже в газеты, что навсегда сделало модификацию самым известным сторонним творением на базе Battlefield 1942.

С Фрэнком связались несколько издателей, предлагавших оформить Desert Combat в виде коммерческого дополнения, но тот отказался даже обсуждать возможную сделку, потому что хотя весь код и графика де-факто принадлежали Trauma Studios, выпустить игру на диске было практически нереально из-за строгого лицензионного соглашения. Но Делиса это не волновало – он считал, что рано или поздно ему предложат настоящее дело. Терпения у него хватило на долго: прошло полтора года, прежде чем со своим предло-

жением к нему обратились непосредственные руководители DICE, и Фрэнк наконец-то получил индульгенцию на уход с головой в игровую индустрию.

А тем временем в Швеции команда BF1942 трудилась над первым дополнением к игре. Battlefield: 1942: The Road to Rome (2003) не впечатлила игроков ни новым оружием (ровно два ствола), ни геймплейными изменениями. Фактически это был чистой воды контентный аддон с шестью новыми картами, восемью новыми названиями в технопарке и чисто косметической добавкой Франции и Италии в список противоборствующих стран. Даже открывающий ролик остался старым, хотя туда и засобачили несколько новых сцен. С другой стороны, а чего вы хотели от дополнения, объявившегося на полках всего через четыре месяца после выхода оригинала?

Куда больше времени на домашнюю работу с Battlefield 1942 потратил Фредрик Лильегрен, освободивший половину



сотрудников Digital Illusions Canada от необходимости делать аркаду про Барби и Кена. Работа над дополнением Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII (2003) шла около года, и результат не разочаровал поклонников – по крайней мере, тех, кто не пожалел 30 баксов за коробку (EA как раз начала свои печальные опыты с ценообразованием). Помимо восьми новых карт с необычными локациями – высокогорная дача Гитлера, ракетный центр в Пенемюнде, диверсионная атака на завод тяжелой воды в Веморке и так далее – в набор вошла принципиально новая техника, в основном экспериментальная: ракетный ранец, мотоцикл «Харли-Дэвидсон», пилотируемый снаряд «земля-воздух» и парочка реактивных самолетов, так и оставшихся прототипами. Да и оружие не подвело, добавка расширила список на добрый десяток позиций: от метательных ножей и автоматического дробовика до трех видов ручных пулеметов. На закуску – уникальный режим игры, этакий прототип Rush, где одна сторона должна уничтожить объект, а другая защитить его от посягательств противника.

◀ Детализация поверхности с воздуха особо не просматривается, но когда дело доходит до борьбы в джунглях, приходится присматриваться к каждому кусту, к каждой мать ее бамбуковой веточке.

Работа над «Секретным оружием» велась не просто так, а с умыслом: пока в Стокгольме радовались и начинали делать наброски к полноценному продолжению, их коллеги в канадском Лондоне учились разбирать и собирать движок Refractor Engine 2 с закрытыми глазами. Ведь именно им предстояло создать на его основе полноценную игру, а не очередную модификацию или аддон. Руководил проектом Армандо Марини, за десять лет до того работавший в аналогичной должности над первой игрой знаменитой серии Blood Omen: Legacy of Kain. Программисты DICE Canada переделали всю систему рендеринга, научив ее «выращивать» траву, деревья, столы, стулья и так далее на обычной поверхности; поколдовали над физикой, чтобы вертолеты летали по соответствующим законам, а не как в Desert Combat. Поменялась и работа с моделями – они стали высокополигональными и <вставьте еще пару терминов той эпохи>. Помимо этого Армандо старался внести в Battlefield: Vietnam (2004) еще больше фана, драйва и мотивации. В первую очередь это заметно по тому, как хитро устроен баланс между войсками США и армией Вьетконга: пока первые вводят в бой серьезную авиацию, вторые вынуждены выбирать между УАЗ, БТР и Т-54. Марини с самого начала не нравилось, что танкисты в BF1942 обладали заметным преимуществом, так что он объявил пехоту конкурентоспособной при кажущемся доминировании тяжелой бронетехники. Именно поэтому инженеры северного Вьетнама обладают широчайшим ассортиментом из противотанковых мин, растяжек, портативных мортир и смертоносных ловушек из остро заточенного бамбука. И еще у них есть лопата, с помощью которой инженеры могут «выкопать» новую точку для респауна!

А уж цитат в игру понапихали – ни в одном «баттлфилде» такого не было: начиная от бомбардировки напалмом (запах которого по утрам так любил подполковник Килгор) и пере-



▲ В «Секретном оружии Второй Мировой» можно покатайся на такой вот коробке...



▲ ...или полетать на помеси инопланетного корабля и самолета модификации «Стелс».



возки техники грузовыми вертолетами до кинематографичных локаций и саундтрека, битком набитого культовым «вудстоком» вроде *Fortunate Son*, *White Rabbit*, *War* и *Nowhere to Run*. Играть в BFV оказалось безумно весело, но у игры был очень серьезный недостаток, в конечном счете ее и похоронивший: системные требования. Задекларированные на коробке цифры и буквы категорически с трудом тянули пристойную картинку. Даже снижение графических параметров не давало нужного прироста – игра адски тормозила практически на ровном месте, а за совокупное время загрузки каждой из четырнадцати карт можно успеть посмотреть режиссерскую версию «Взвода». В качестве компенсации разработчики неустанно трудились над патчами и новым контентом, а основная команда BF1942 даже создала на движке BF: Vietnam модификацию про Вторую Мировую, взяв из оригинала карты тихоокеанского фронта Второй Мировой и добавив новое оружие.

На этом месте, как всегда не вовремя, я вынужден прервать свой рассказ. Обещаю, однако, что в следующем номере вы обязательно прочтаете о дальнейшем развитии мирового господства шведской компании Digital Illusions CE. **СИ**

▲ Со спецэффектами в Battlefield: Vietnam стало получше, но какой ценой!..



ВОПРОС-ОТВЕТ

? Что отличает Battlefield 1942 от прочих игр от первого лица? Чем она отличается от Counter-Strike, Quake 3 или Unreal Tournament?

Battlefield 1942 – это не привычная мясорубка и фрагонабивалка, в которой игроки бегают по карте в случайном порядке. В первую очередь игра предлагает пользователям практически бесконечные тактические возможности, позволяя выбрать из 14 средств передвижения, шести игровых классов и четырех кампаний во всех уголках мира. – Никлас Перссон, продюсер BF1942

Про Никласа я рассказывал в прошлый раз: его планы раздулись до такой степени, что лопнули под собственным весом. Перссон-младший покинул DICE, а диздок пришлось ужать в половину. От сказанного выше (октябрь 2000-го, за два года до выхода игры) средств передвижения стало больше, классов меньше, зато кампании остались нетронутыми. Напомню, что кампаниями в BF1942 назывались победы над ботами в определенном наборе карт.

? Расскажите о графическом движке, который вы используете.

Наша главная забота – масштабирование. Пользователь сможет выбирать желаемую частоту кадров, и движок прямо без перезагрузки установит такие графические настройки, чтобы соответствовать выбранному фреймрейту. Это означает, что даже если у вас медленный компьютер, вы все равно сможете играть с приличным FPS, а если хотите картинку получше, то можете снизить частоту кадров и полюбоваться подбравшей графикой. – Йохан Перссон, ведущий программист BF1942

Увы, планам так и суждено было остаться планами. По-моему, до сих пор никто из PC-разработчиков так и не сделал обратной зависимости настроек от частоты кадров. Есть всякие опции типа autodetect, но там все данные заложены заранее. Такие программы не считывают текущий FPS, а просто прогнозируют, мол, вот такая конфигура оптимальна для качества, а такая для скорости. Что касается ручных настроек, то в последнее время тенденция идет к тому, что настройки графики, закладываемые разработчиками, столь скудны, что приходится пользоваться сторонними утилитами (как в случае с Battlefield 3, например).

? Можно ли будет пользоваться ножом, находясь в воде [Battlefield: Vietnam]?

Существует очень тонкая грань, на которой смыкаются достоверность и игровой процесс. Когда грань оказывается смещенной под напором достоверности, люди начинают кричать о несправедливости и говорить всякие гадости про игру. Плывая по воде, очень сложно эффективно использовать любое оружие против врагов, так что мы решили, что так оно и должно быть во вселенной Battlefield. Возможно, в будущем что-то и поменяется, но пока что все остается как есть. С другой стороны, весь арсенал остается при вас, когда вы пересекаете водные пространства. К тому же мы подбираем скорость игрока в воде так, чтобы плавание не стало таким уж утомительным. – Армандо Марини, ведущий дизайнер BF: Vietnam

Для BF:V этот вопрос был куда актуальнее, чем для BF1942, потому что во «Вьетнаме» карты были меньше и изобиловали водными пространствами. Тем не менее, до первой *Bad Company* размахивать ножом в морях, озерах и прудах запрещалось. Да и сейчас это не самое востребованное действие – редко когда удастся попасть в один водоем с противником.



файтер,

клирик,

маг

и вор

Архетипы персонажей в классических RPG

Часть II

ЗДРАВСТВУЙТЕ-ЗДРАВСТВУЙТЕ, УВАЖАЕМЫЕ СТУДЕНТЫ РОЛЕВОЙ АКАДЕМИИ! И СНОВА С ВАМИ Я, С НАУЧНО-ПОПУЛЯРНЫМ ДОКЛАДОМ НА ТЕМУ «АРХЕТИПЫ ПЕРСОНАЖЕЙ В КЛАССИЧЕСКИХ RPG». НАДЕЮСЬ, ВЫ НЕ ЗАСНУЛИ ПРИ ЧТЕНИИ ПЕРВОЙ ЧАСТИ И НЕ ЗАСНЕТЕ СЕГОДНЯ. ВЕДЬ НАШ ДИАПРОЕКТОР ПОКАЖЕТ НОВЫХ ГЕРОЕВ, О КОТОРЫХ МЫ ЛИШЬ ВСКОЛЬЗЬ УПОМИНАЛИ В ПРОШЛЫЙ РАЗ. ВСТРЕЧАЙТЕ: ВЕЛИКОЛЕПНАЯ ДЕВЯТКА ТЕХ, КТО ПРИШЕЛ В RPG ЧУТЬ ПОЗЖЕ ВОИНА СО ЖРЕЦОМ И МАГА С ПЛУТОМ. НО ПРИДЯ, ОСТАЛСЯ НАВСЕГДА.



Человек убивающий

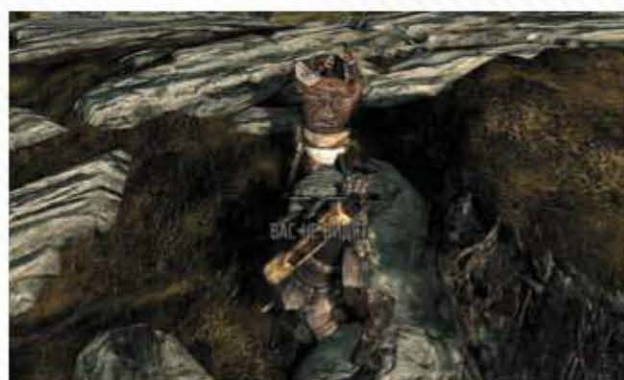


Ну кому же еще мы могли отдать пальму первенства среди Ассасинов в кино, как не Хищнику? И прячется неплохо, и убивает моментально.

Как подкласс Плути Ассасин впервые появился в середине 70-х годов прошлого века, но отличался от «отца» разве что небольшой примесью воинских умений. В том числе расширенным списком используемого оружия и... возможностью носить щит! Согласитесь, в наши дни сложно представить себе бесшумного убийцу, таскающего с собой круг из дубовых досок для защиты. Впрочем, и в вышедшей в 2000 году Diablo II (простите меня за кощунственное упоминание action-RPG) Ассасин не был «тихим», прорубаясь через толпы врагов когтями-кинками.



Время шло, и лихой рубака уступил место ниндзя. Таким мы его видим сейчас – в The Elder Scrolls V: Skyrim (2011) перед геймерами предстает истинный Ассасин. Способный не только подкрасться со спины и перерезать горло, что сопровождается мини-роликом, но и уйти в тень прямо посреди боя! Конечно, чтобы добиться столь впечатляющих результатов, придется набрать не один уровень и вкладывать очки минимум в три ветки развития навыков. Но, поверьте, результат того стоит. Каким бы крутым ни считал себя враг, тридцатикратный (!!!) урон в спину гарантированно прикончит его. Даже если это мамонт или великан. Разве что с драконами подобный фокус не пройдет, но и с ними справиться реально.



Ассасин ака человек убивающий – наверно, самый мрачный из архетипов, попавшихся в наши руки. Цель у него одна – убивать, убивать и еще раз убивать. Он просто создан для нарушения шестой заповеди, бесшумно появляясь из темноты и в ней же исчезая после завершения «работы». Убийцу не интересуют драгоценности на теле жертвы или ее сейф, его задача – прикончить бедолагу и исчезнуть, заставив окружающих гадать, откуда появилась эта неслышная тень и куда она пропала через секунду.

Ассасинов боятся по понятным причинам – кому охота путешествовать в компании (не)человека, способного в любой момент прикончить вас просто потому, что ему за это заплатили. Многие их просто ненавидят, например, Паладины, считающие, что убивать в спину подло. Впрочем, наемнику на это наплевать, он придерживается принципа «цель оправдывает средства». Цель ему указывает заказчик, а уж средства Ассасин выберет сам. И куда тут денешься от простого факта – лучше всего у этого товарища получаются удары кинжалами сзади. Подкрался, перерезал горло, скрылся – вот три заповеди, которым следует наш (анти?)герой.

Но не думайте, что он неуязвим. Наемный убийца обычно существо достаточно хилое, не зря же он отказывается выходить на честный бой. Ассасин на свету – мертвый Ассасин. Если он не успеет скрыться до момента, как к нему подбегут Воин со Жрецом, мокрого места не останется от бесшумной тени, наводившей некогда ужас на всю округу. Поэтому на открытых пространствах и особенно днем толку от него мало, как и в хорошо освещенных помещениях. Да и в коллективе он не приживается, являясь одиночкой по своей сути. В партии убийца в основном вырезает тех врагов, что увлеклись ближним боем и не обращают внимания на происходящее за спиной.

Встречаются Ассасины и в играх про современность и будущее, пусть там их и зовут иначе (разведчиками, например). Лично мне очень понравилась их реализация в «Операции Silent Storm». Прямо классический убийца получился – незаметный и с ножом, вырезающий суматошно бегущих по карте солдат десятками. А еще многие черты этого архетипа явственно проглядывают в снайперах, что доказывает – современные ниндзя идут в ногу со временем, используя последние достижения технологий.



Человек поющий



Лютик из сериала «Ведмак» — хрестоматийный пример Барда. И по девушкам прогуляться любит, и выпить, и песен поорать.

В древние времена сразу в Барды не брали. Менестрелем становился только тот, кто прокачивал несколько классов Воина, Плута и Друида. Представляете, как часто появлялись эти веселые существа с лютьями на полях сражений? Правильно, чуть чаще, чем никогда. Но позже разработчики игр сменили гнев на милость, разрешив становиться Бардами с самого начала, и уже в The Bard's Tale (1985) певцы стали в один ряд с бойцами и Жрецами. А куча уникальных эффектов, накладываемых песнями, просто заставляла взять музыкантов в команду. Хотя бы в единственном экземпляре.

Character Name	AC	Hits	Cnd	SpPt	CL
BRIAN THE FIST	LO	1879	1879	8	Pa
SAMSON	LO	1231	1231	8	Li
EL CID	LO	1897	1897	8	Ba
MARKUS	LO	838	838	8	Ro
MERLIN	LO	988	988	988	Li
OMAR	LO	692	692	713	Co

Впрочем, квинтэссенцию характера Барда мы наблюдаем в другой игре с таким же названием, но с иным содержанием. The Bard's Tale (2004) можно назвать классической RPG с трудом, скорее, это тонкое издевательство над штампами в жанре. Главный герой странствует по миру, очаровывает девушек, насмехается над окружающим его пафосом и мечтает жениться на принцессе. В общем, занимается тем, чем и должен идеальный Бард по его мнению. А голос рассказчика за кадром комментирует происходящее, заставляя геймеров искренне смеяться. Поверьте, увидеть и услышать все это вы просто обязаны.

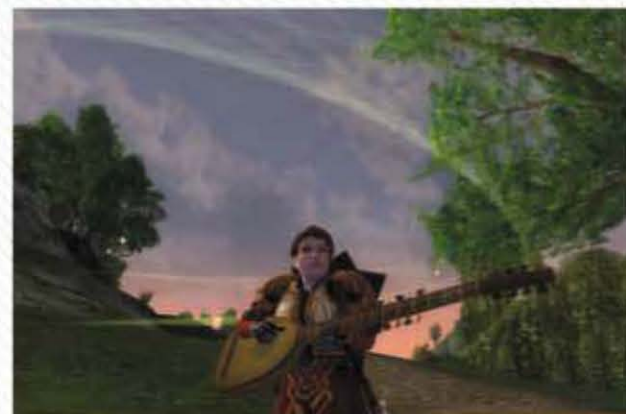


Бард ака человек поющий — самый разговорчивый из всех архетипов. Ну, так ему по роли положено, ведь прообразом барда стали средневековые менестрели — поэты и певцы, бродившие по городам и дававшие концерты. Похожим делом они занимаются и в RPG, соблазняя прекрасных дам, общаясь с встречаемыми NPC и горланя песни. Причем их музыка — штука важная и нужная, способная и уныние развеять, и характеристики товарищей по партии повысить. Конечно, по эффективности лечения Бард никогда не сравнится со Жрецом, но в случае отсутствия последнего хоть как-то заменит его.

А еще наш менестрель — мастер на все руки. Представьте себе, он и магии немного обучен, и броню какую-никакую напялить может, и оружием пользуется неплохо, и предметы распознает. Эдакий универсал, в нужный момент готовый встать на место выбывшего из боя товарища. Кому ж не нужен в коллективе такой ценный кадр? Особенно если места еще остались, а заполнить их нечем. Хотя фирменное разгильдяйство Бардов, как ярчайших представителей богемы, никуда не делось. Так что не удивляйтесь, если в разгар боя он забросит все дела и ринется срочно записывать всплывшую в мозгу музыку на свитках с заклинаниями. К счастью (или несчастью?), в компьютерных и видеоиграх такое поведение не предусмотрено, но в настольных ролевках встречается.

Увы, универсализм Барда часто играет против него, заставляя закрыть перед ним дверь. Да, он умеет почти все, но специалисты-то справляются лучше! Вор лучше вскрывает замки и обезвреживает ловушки, Воин — дерется, Волшебник — колдует и т.д. и т.п. Число мест в партии ограничено, вот и получается, что менестреля частенько оставляют дома, отправляясь путешествовать. Разве что возьмут с собой, зная, что придется много общаться — но миры, где это и в самом деле необходимо, редки. Вот и сидит грустный Бард на подоконнике, свесив ножки, и поет грустные песни о своей судьбе.

Вольготно себя чувствуют менестрели и в MMORPG. Правда, порой доходит до абсурда — так, в The Lord of the Rings Online (2007) одна из веток развития соответствующего класса позволяет ему наносить урон врагам своими песнями. Наверное, подразумевается Бард, которому медведь на ухо наступил. Орки не выдерживают ужасающего пения и массово кончают жизнь самоубийствами. Кстати, если соберетесь посмотреть на тамошнего музыканта, в качестве основы берите гнома, не пожалеете. Его истошные вопли «Барук Казад!», заменяющие простое «А-а-а!!!» у прочих рас, заставят даже троллей вздрагивать от ужаса.



Человек яростный

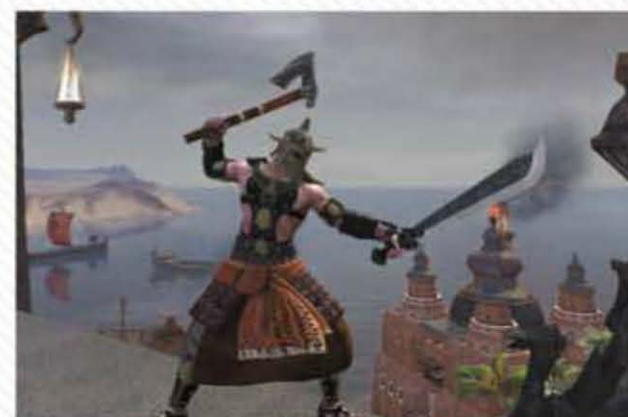


И кого же в фильмах
выбрать в качестве
типичного Варвара, как не
человека, у которого даже
кличка соответствует?
Правильно, Конан-варвар
к вашим услугам.

Варвар в RPG почти не менялся практически с момента своего появления (на рубеже 70-80-х годов прошлого века). Уже в Ultima III: Exodus (1983) мы наблюдаем героя, наносящего огромный урон и получающего доступ к любому оружию, но при этом ограниченного в области защиты. Любой доспех выше кожаного становится для Варвара пределом мечтаний, хотя обычно ему и не требуется напяливать на себя горы железа. В конце концов, он убивает врагов быстрее, чем они его. А что еще надо для счастья?

Удовольствие, играя Варваром, получаешь не только от рассеивания гарпий на аккуратные половинки, но и от общения. Не верите? Попробуйте в Fallout 2 (1998) побегать персонажем с интеллектом 1. Незабываемые ощущения, и не столько в минуты боев, сколько во время разговоров. Порой и сам игрок не понимает, что же хочет сказать его персонаж, а уж окружающие NPC и подавно остаются в недоумении. В дополнение вы еще и получите доступ к некоторым оригинальным сценам. Не меньше веселья доставит и полуогр в Arcanum of Steamworks and Magick Obscura (2001), крайне рекомендуем.

В MMORPG Варвары превратились в так называемых DD (Damage Dealer'ов, то есть специалистов по нанесению урона). Стремительно сокращая очки жизни у противников, они приближают отряд к победе. Но в классическом понимании этот архетип встречается не везде. Ближе всех, пожалуй, подошли создатели Age of Conan: Hyborian Adventures (2008). У их Варваров есть все: и разнообразные ударные умения вроде «Лавины стали», и оглушающие приемы, и, конечно же, превращение в неукротимого берсерка. А вот в онлайн-играх про будущее все это не в чести. Наверное, потому что холодный расчет в XXIII веке важнее, чем боевое безумие.



Человек трансформирующийся



На заре карьеры Друиды долго занимались самоидентификацией, шараясь из стороны в сторону. Поначалу их считали производными от Жрецов, впоследствии же переквалифицировали в смесь клирика и Волшебника, урезав в боевых возможностях, но зато добавив кучу заклинаний. Результат в стиле «ни рыба ни мясо» мало кого удовлетворил, и дрейф в сторону магии продолжался. Дошло до того, что в Ultima IV: Quest of the Avatar (1985) Друиды почти не уступали колдунам, а авторы руководств советовали брать «лесных братьев» вместо Волшебников. Дескать, колдовали те чаще, а значит, и толку от них было больше.



Впрочем, дальше дрейф пошел в обратную сторону. Разработчики осознали, что делать еще один подвид «чистых» магов как-то не комифо. И класс стал приходить к современному пониманию архетипа. В Neverwinter Nights 2 (2006) мы видим типичного Друида: он быстро учится превращаться в животных, водит с собой спутника, неплохо лечит и накладывает всяческие полезные эффекты. Причем способен существовать и в одиночку за счет разнообразных форм и помощников, а на высоких уровнях получает несколько неплохих ударных заклинаний. Один недостаток – в зверином облике произносить их нельзя. А надо? Элементаль, знаете ли, и сам по себе крут, без всякой магии.



Друид ака человек трансформирующий – герой, напрямую связанный с силами природы. Он – хранитель тайных знаний и защитник всякой твари и всякого растения. О его аналогах в реальной истории (кельтских жрецах) известно мало, так что фантазия разработчиков тут порезвилась на славу. Вот и получился эдакий средневековый «зеленый», защищающий бедных тигрят и орлят. А по совместительству научившийся в этих самых тигрят и орлят превращаться. Так что, путешествуя по лесу, будьте осторожны, нападая на волка – а вдруг это Друид решил порезвиться и сейчас накостыляет вам по самое не хочу?

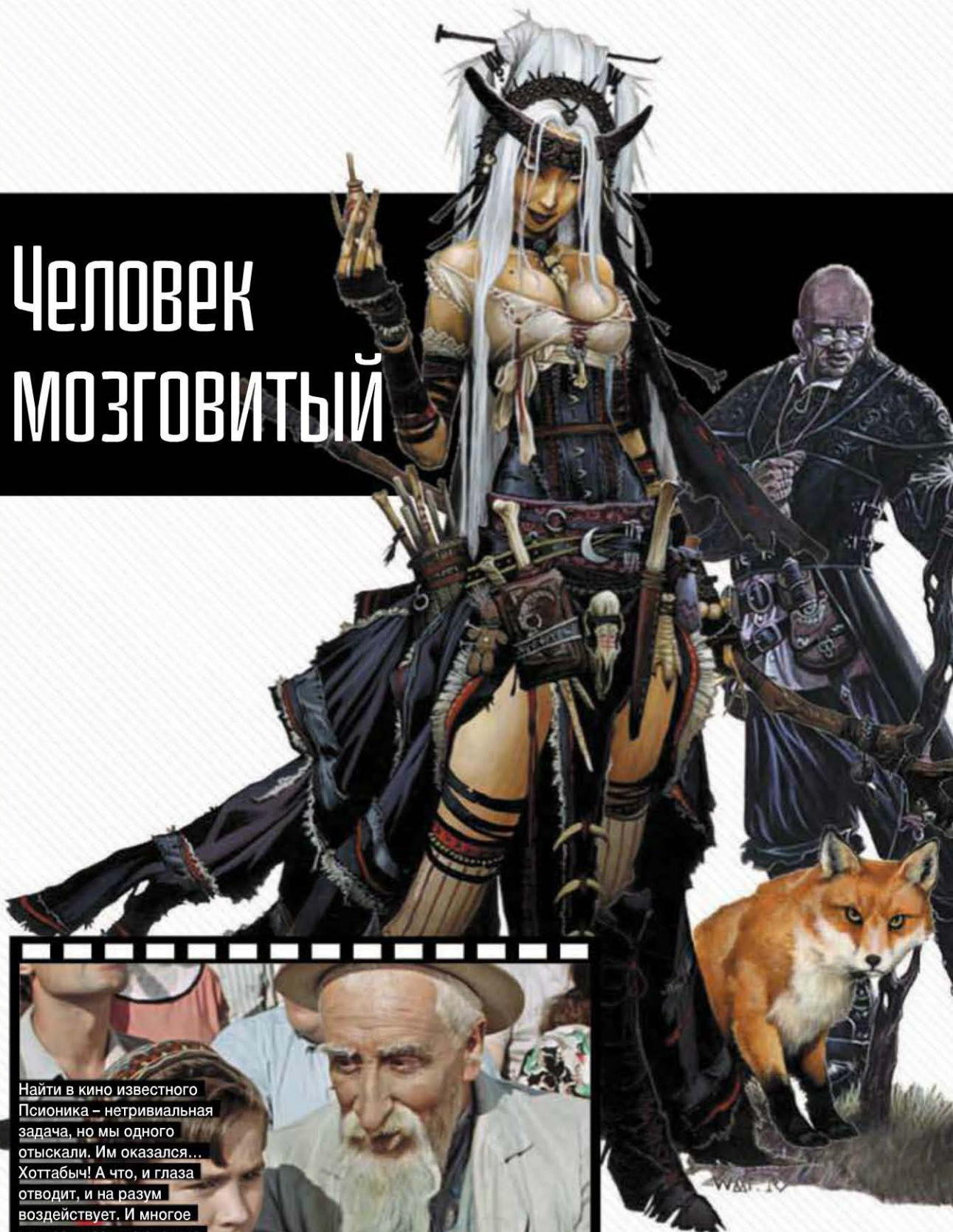
Польза от него несомненна. Скажем, став вороном, герой слетает на разведку и сообщит, что ждет отряд впереди (увы, на мониторах это мы видим крайне редко). Обернувшись крысой, проберется туда, куда человеку не забраться. А воплотившись в медведя, без труда разберется с обидчиками. Но и это еще не все, к примеру, встретив сплетничающих сорок, Друид разузнает у них, где припрятаны сокровища, ведь он понимает языки зверей и птиц. В случае же реальной опасности защитник леса сам попросит помощи у природы. И та откликнется, прислав ему стаю волков или пещерных львов в качестве охранников.

Но никто не всемогущ, есть ограничения и у фэнтезийного «гринписовца». Ему противопоказаны металлические доспехи, так что о кольчугах забудьте навсегда (если не хотите лишиться способностей). Да и ужиться Друид способен не в каждом коллективе. Стоит убить пару-тройку зверушек или развести костер в лесу, и шансы потерять ценного союзника возрастут. В довершение всего он необщителен, привыкнув обитать в лесу (как вариант – степи, пустыне, горе) и разговаривать с животными. Ему трудно приспособиться к насыщенному ритму приключенческой жизни и уж тем более к городским условиям. Часто Друид просто не выдерживает давления и уходит в родную пещеру, размышлять о вечном и кормить зверушек. Но вот если его подопечных обидят, хана осмелившемуся на это Черному Властелину...

В далеком-далеком будущем этот архетип попадает крайне редко, а вот в целом в MMORPG присутствует. Например, в World of Warcraft, где он умеет превращаться в разных зверушек. И при этом является еще и весьма разносторонним существом: при желании из Друида можно сделать «танка», атакующего героя или мини-отряд поддержки. Что-то получится лучше, что-то – хуже (давать советы не будем, ведь баланс в игре часто меняется), но идея народу понравилась. Впрочем, лучше всего Друид раскрывается в группе, давая товарищам баффы, а противникам – дебаффы.



Человек Мозговитый



Найти в кино известного Псионика – нетривиальная задача, но мы одного отыскали. Им оказался... Хоттабыч! А что, и глаза отводит, и на разум воздействует. И многое другое умеет, но это уже тема отдельной беседы.

Псионники появились в ролевых играх давно, но долгое время их путали с иллюзионистами, что неверно. Ведь иллюзии – лишь малая толика того, что доступно этому архетипу, посему в первое десятилетие после появления D&D говорить о выделении его из череды прочих магов некорректно. Лишь после выхода специального дополнения ко второй редакции псионика перестала быть уделом монстров и стала доступна героям. И уже в Dark Sun: Shattered Lands (1994) Псионники становятся рядом с коллегами и начинают активно участвовать в приключениях. Больше того, хотя бы одного такого товарища в партии иметь стоило, если не для атаки, то для защиты от воздействия на мозги.



Впрочем, в фэнтези Псионники не слишком-то популярны, в основном выступая в роли противников партии (например, иллитидов – ктулхоподобной расы, овладевшей воздействиями на разум в глубокой древности). А вот в будущем места подобным специалистам хватает, видимо, и через тысячу лет человечество не захочет терять мистические способности. К примеру, и джедаи, и ситхи в Star Wars: Knights of the Old Republic (2003) владеют самыми разными ментальными умениями. Они переубеждают NPC, пугают и удушают их. В общем, развлекаются на полную катушку.



Псионик (или Менталист) ака человек мозговитый – маг, использующий иллюзии и контроль над мозгом в своих путешествиях. Пожалуй, это самый страшный архетип, его боятся практически все. Еще бы, кому приятно осознать, что последние два часа ты делал все по воле постороннего товарища. Что в любой момент к тебе в мозг могут залезть невидимые щупальца и начать там копать, выискивая среди воспоминаний неприятные образы, которые потом используют против тебя. Естественно, Псионники среди прочих героев не в почете, но толк от них есть, и немалый.

Простейшая ситуация: нападение большого отряда гоблинов ночью. Наверняка партия как минимум получит ранения, но если в коллектив затесался маг-«мозговик», он нацепит на половину врагов личины эльфов, и зеленокожие отвлекутся на пару минут, дав команде шанс опомниться. Или вовсе займутся изничтожением друг друга, забыв, ради чего сюда пришли. Нет равных Псионнику и в добыче информации – Бард с Паладином, конечно, разговорят любого, но только этот герой узнает действительно все и гораздо быстрее. В общем, способов приложения его способностям тысячи – от невидимости (отвода глаз) до базарных фокусов с целью заработка денег. Казалось бы, идеальный герой...

Увы, первое впечатление обманчиво. Отнюдь не все враги безоговорочно подвержены его влиянию. Стоит Псионнику наткнуться на существо, обладающее иммунитетом к магии разума, и вот уже парень беспомощно плясает на разъяренного монстра. Ведь другими видами магии он овладеть не удосужился, ограничившись копанием в чужих мозгах и иллюзиями, а тут ему внезапно перестали верить. Скорость бега у него тоже не ахти какая, остается бесславно погибнуть, пойдя дорожкой десятков коллег-неудачников. Вывод прост: Псионнику как воздух нужны соратники. Только вот соратники его не очень-то любят. Тупик...

А вот в MMORPG City of Transformers (2009) Псионик – квинтэссенция атаки. Он ходит в легких плащах, но горе тому, кто подумает, что это тихий и безобидный персонаж. Совсем наоборот – враги окажутся заключены в электромагнитные оковы, поджарены световыми импульсами и добиты темными ударами. На случай же, если до героя доберутся уцелевшие, у него есть энергетическая броня, неплохо защищающая от повреждений. Правда, отметим, что здешний Псионик все же не чистокровный, он очень много взял от стихийного мага. Впрочем, это же касается и предыдущего абзаца.



Человек безоружный



Монахи обосновались в компьютерных RPG с давних пор, еще трилогия Bard's Tale продемонстрировала их недюжинные способности в деле убийства себе подобных и не очень подобных. Так, во второй части The Destiny Knight (1986) этот класс достигал невероятных высот мастерства, и под конец в бою по нему попадали считанные единицы. Именно поэтому крайне рекомендовалось брать Монаха с собой в приключения, ведь кто откажется иметь в команде бойца, увертывающегося от 99% атак? Правда, чтобы достичь этого, приходилось немало попотеть и собрать почти уникальный комплект предметов, но дело того стоило.

CHARACTER	AC	HIT	PTS	SPI	PTS	CL
Master Mage	16	73	52	8	0	11
ODIN	16	33	318	0	0	0
MVAIL	16	33	183	0	0	0
BILBO	16	33	298	0	0	0
SAURON	16	33	143	33	284	0
CANDALF	16	33	283	34	281	0
SELEMON	16	33	21	0	0	0

Похожим образом обстоит дело и в Neverwinter Nights (2002). Большинство современных ролевиков основывают свое понимание архетипа Монаха именно на этой игре, и правильно делают. Ведь босоногий боец здесь силен, особенно на средних уровнях. На высших, правда, он иногда испытывает проблемы с попаданием по врагам, но если найти перчатки с бонусами, вы об этом забудете. В принципе, даже дракона реально забить до смерти голыми руками при должной удаче. И единственное, что Монаху не рекомендуется делать – забегать в центр вражеской армии. Сыплющиеся со всех сторон удары рано или поздно накажут его за самоуверенность.



Монах aka человек безоружный пришел к нам не из средневековых монастырей, а с востока. Нет, даже не так – с Дальнего Востока. Из загадочных мест типа Шаолиня, чьи послушники (по поверьям) ударом кулака убивали тигра. И принципиально не носили брони, закаляя свое тело так, что знаменитый миланский доспех умер бы от зависти, увидев такую суперкожу. Идея легла на благодатную почву, и Монах быстро занял свое место в сердцах игроков в настольные и компьютерные RPG, став еще одной альтернативой Воину. Весьма необычной альтернативой, однако. Такой, что пальцем руки убивает лошадь, а ноги – полностью экипированного рыцаря.

Но великая сила не дается просто так – Монах обязан соблюдать массу ограничений. Так, кольчуги и прочие зеркала ему носить запрещено, равно как и увлекаться стяжательством. Он может использовать мечи и топоры, но толку от них меньше, чем от безоружных атак. Зато последние с высокими шансами оглушают врагов или даже приканчивают одним ударом. Медитации, практикуемые Монахом, закалили его мозг – повлиять на сознание этого героя не смогут и лучшие Псионники мира, что уж говорить о рядовых монстрах. А еще он потрясюще быстр и без труда обгоняет большинство верховых животных.

Правда, есть у босоногого парня и проблемы – супероружием он становится не сразу и поначалу проигрывает и Воину, и Паладину, и Варвару в силе удара. Но потом... Потом он обучается превращать атаки голыми руками в магические, пробивает дубовые доски ладонями, а кирпичные стены – ногами. Высокоуровневые Монахи – страшная сила, спорить с ними мало кто рискует, зная, чем это обернется. Увы, появляются на полях сражений они редко – многие ролевые системы (и в первую очередь Dungeons & Dragons) требуют от Монахов развивать чуть ли не все характеристики сразу, вместо концентрации на одном-двух параметрах. Ошибиться в этом случае слишком сложно, поэтому данный архетип, при всей его мощи, обычно остается за кадром.

Уж за что, а за свое будущее этот архетип спокоен. Запланированное на 2012 год дополнение к World of Warcraft – Mists of Pandaria – продемонстрирует во всей красе Монаха-пандарена (сиречь разумную панду). Куча умений с названиями в стиле «Атака кружащегося журавля» прилагается. Равно как и целительские навыки наподобие «Статуи нефритового змея». А еще здешним мастерам рукопашного боя обещают выдать способность готовить всяческие укрепляющие напитки. Хлопнул рюмашку перед боем, выбежал и поколотил всех. Весело и антуражно.



Человек поднимающий



Не удивляйтесь, здесь нет никакой ошибки. Эш Уильямс из «Зловещих мертвецов 3», случайно вызвавший нежить, на Некроманта тянет. Пусть и на невольного.

Некроманты в фэнтезийных RPG – гости редкие, хотя и встречаются чаще Псиоников. Взять, например, Baldur's Gate (1998). Тамешний «друг мертвецов», правда, ставил не столько на нежить, сколько на ударные заклинания. Но получалось это преотлично – к 16-17-му уровню Некромант спокойно гулял по просторам мира, одной левой расправляясь с некстати попавшими под руку монстрами. Больше того, он стал одним из типов героев, для которых одиночное прохождение не превращалось в бесконечную череду сохранений и загрузок. И это в игре, где подразумевается путешествие в коллективе! Неплохо, да?



Интересно подошли к некромантии создатели Arcanum of Steamworks and Magick Obscura. Они поделили ее на две ветви – черную и белую. Ну, с черной все понятно: поднимаем нежить, допрашиваем мертвых, наносим урон. А белая... На поверку она оказалась всего лишь жреческой магией. Хотя каким боком всякие там исцеления и воскрешения относятся к общению с нежитью, нам решительно непонятно. Впрочем, обе школы были полезны для героев-магов, и хотя бы по несколько заклинаний из них старались взять.



Некромант aka человек поднимающий – странный товарищ. Его любимые занятия: поднимать мертвых из могил и всячески вредить врагам исподтишка. Проклятья и отрицательные эффекты – любимые друзья тех, кому нравится этот архетип. Зачастую Некроманты оправдывают свои действия «принципом меньшего зла». Дескать, мы создаем скелетов и зомби, лишая ваших родственников смертного покоя, ради уничтожения Темного Властелина, задумавшего убить и вас тоже. Хотя в жизни подобные герои чаще думают о личной выгоде и власти, пусть даже над одной отдельно взятой деревней.

Само собой, Некромантов не любят. Мало приятного в том, чтобы узреть скончавшуюся в расцвете сил возлюбленную в виде бессловесного зомби, размеренно шагающего за бледнокожим парнем в черном балахоне. Паладинам со Жрецами так и вовсе трудно сдержаться, оказавшись в одной комнате с последователем тьмы – хорошо, если дело закончится словесной перепалкой. Потому и берут Некроманта не в каждый отряд и не на каждое задание. Там, где надо часто сражаться, от него толк есть – это весьма сильный класс поддержки. Там же, где задания выполняются минимум на треть мирными способами, предводитель скелетов излишен. Он только ухудшит отношение разумных существ к партии, пусть лучше сидит дома, чем лишит напарников драгоценного опыта и средств к существованию.

Другие проблемы Некроманта совпадают с испытываемыми Волшебником. С очками жизни у него не очень, и в первый ряд наш мальчиш-плохиш не лезет, предпочитая отсиживаться за спинами здоровяков. Впрочем, в отличие от большинства магов, он способен обходиться и без всяких там Воинов, ведь у него под рукой собственные бойцы – скелеты, зомби, големы. И пусть они не так круты, как прокачанный Паладин, но Паладин-то обычно один, а скелетов Некромант вызывает пачками. Гордо шествуя позади собственной молчаливой армии, гремящей костями и теряющей куски плоти по дороге.

В будущее Некроманты особо не заглядывают, а вот в RPG играх встречаются. Например, в Lineage II (2004). С самого старта за такой класс становится понятно: он связан с нежитью. Ведь уже первое серьезное ударное заклинание не только бьет, но и вытягивает жизнь из врага (не зря же оно называется Vampiric Claw, недвусмысленно отсылая к вампирам). Ну а дальше все по накатанной дорожке: призываем нежить, бьем магией, повторять до бесконечности. Правда, есть и интересная фишка – Некромант может распределять получаемый урон между собой и вызванным существом. Значительно повышая свои шансы на выживание.



Человек идеальный



Айвенго – настоящий Паладин. Оклеветанный врагами, он остался верен своему сюзеру. И, конечно же, оказался на стороне победителей.

Встречаясь с друзьями, Паладин нет-нет да обронит: «А я вот стал первым после стандартной четверки». Так и есть, уже в 1975 году в дополнении Greyhawk к Dungeons & Dragons благородный рыцарь записался в число любителей приключений. С тех пор он встречается там едва ли не чаще своих прародителей – Воина со Жрецом. Причем отнюдь не всегда следуя кодексу чести. К примеру, в Quest for Glory II: Trial by Fire (1990) Паладину позволялось иногда отступать от своих принципов. А Плут даже мог превратиться в рыцаря, воздерживаясь на какое-то время от краж. Весьма неожиданное, но интересное сочетание получалось.



Из-за особенностей геймплея в Icewind Dale (2000) Паладин стал важным членом партии. Хотя бы потому, что вел разговоры за товарищей. И пусть игра была больше ориентирована на боевку, чем на общение, но ведь и в драке рыцарь демонстрировал себя с лучшей стороны. Выбирая между ним и «чистым» Воином, большинство склонялось именно к Паладину, держа в уме кучу полезных бонусов. К тому же, в процессе прохождения попадался очень мощный меч, носить который умел только этот класс. Чем не повод на нем остановиться?



Паладин aka человек идеальный – рыцарь, сражающийся во имя Света (обычно) и принесший присягу, включающую в себя десятки всевозможных ограничений. Он путешествует в поисках славы и подвигов, спасает девиц от драконов и крестьян от волков. Его не в чем упрекнуть – это персонаж с высочайшими моральными качествами. Увы, часто именно последнее и становится преградой на пути к успеху. Слишком часто Паладин вмешивается не в свое дело, пытаясь устранить нерадивого (как ему кажется) градоначальника или вовсе влезть в семейную ссору. А потом удивляется, получив на орехи от всех сторон конфликта.

Вдобавок, он – весьма неуживчив. Ссоры Паладина с Плуту и Некромантом с легкостью необычайной приводят к распаду партии на отдельные составляющие. Иногда после дружеской (или не очень) перебранки идеальный рыцарь собирает манатки и отправляется приключаться в одиночку. Надо ли говорить, чем это заканчивается в полном опасностей месте? Не один, не два и не двадцать два Паладина скончались, оказавшись без поддержки в крепости, заполненной Вселенским Злом. Но они по-прежнему наступают на те же грабли, считая, что принципы превыше всего. «Моя честь – есть моя жизнь», – произносит Паладин, и, не ведая сомнений, идет куда глаза глядят.

Но и бонусов ему положено немало. Рыцари без страха и упрека обладают иммунитетом ко многим эффектам, лечат себя и других, носят любую броню и оружие, владеют умением накладывать кучу полезных аур и частью жреческих заклинаний. Весьма удачный гибрид Воина и Жреца, не правда ли? Особенно он актуален, когда мест в отряде немного (например, четыре), а хочется, чтобы персонаж в первом ряду владел максимально возможным количеством умений. Плюс к тому Паладин неплохой дипломат, особенно когда в разговоре он не придирается к собеседнику, а добивается чего-то конкретного. Парочка таких в группе, конечно, не нужна, но один станет идеальным выбором. И никакие недостатки не перевесят кучи достоинств.

Оригинальную трактовку Паладина мы увидели в Dragon Age: Origins (2009), где он превратился в храмовника. То бишь в персонажа, способного справиться с любым Волшебником. Его удары в ближнем бою вытягивали магическую энергию, а его разум рассеивал заклинания. Вдобавок храмовник и сам мог врезать «заклинанием», сильнее всего бьющим именно по колдунам. Впрочем, аналогичный подход к Паладинам не нов и практикуется в многочисленных книгах жанра фэнтези, где основным занятием подобных «героев» становится «охота на ведьм». А что поделать, тяжкое наследие Темных веков все еще довлеет над европейской культурой. Посему, если хотите увидеть архетип таким, каким его мы представляем сейчас, качайте моды для Dragon Age: Origins. В них есть самые разные специализации, в том числе и Паладин.



Человек ищущий



Арагорн и его друзья-рейнджеры – те, на кого наверняка ориентировались создатели RPG, изобретая Следопытов.

Следопыт по «ветхости» почти не уступает Паладину, появившись почти одновременно с ним. Причем достаточно быстро рейнджер стал соответствовать нашим представлениям, что подтверждает Eye of the Beholder (1990). Увы, поначалу любители парного оружия и стрельбы в отрядах почти не попадались. Хотя бы потому, что большинство их специальных способностей было связано с наземными приключениями, а значительная часть RPG описывала походы в подземелья. С битвами же Воины и Паладины справлялись лучше, имея возможность носить тяжелую броню. Следопыт в непрочном кожаном доспехе казался плохой альтернативой настоящим «танкам», вот о нем и забывали.



В Icewind Dale II (2002) рейнджер стал поинтереснее, это герой с неплохими характеристиками и способностями. Но так уж вышло, что и здесь в топ персонажей он не попал, однако... Однако целая плеяда героев брала себе хотя бы один уровень Следопыта, чтобы получить доступ к бою двумя клинками. Варвар или Воин с парой мечей превращались в настоящие колесницы смерти, которым все равно, сколько противников перед ними. А вот умение неплохо стрелять тут не пригодились – роль «дальнобойной артиллерии» отвели магам, которые с ней справлялись в разы лучше.



Следопыт aka человек ищущий – самый неугомонный архетип. Он почти никогда не отдыхает, постоянно путешествуя по просторам виртуального мира. И даже когда спит, чутко прислушивается к происходящему вокруг. Никто лучше него не найдет еду в пустынной местности или не выследит врагов, похитивших ценный артефакт из королевской сокровищницы. Следопыты, помимо прочего, еще и великолепные стрелки. А из оружия ближнего боя эти герои предпочитают двойные клинки, работая ими с недостижимой для остальных скоростью.

Понятно, что ему, как и Плуту, нужна скрытность, и потому Следопыт предпочитает легкую броню, в идеале кожаную. Металлические части доспехов издают слишком много шума, и хотя этот персонаж умеет с ними обращаться, но предпочитает обходиться чем-нибудь менее гремющим. Тем более что звери железа не любят, а общаться с ними – одна из задач рейнджера. Лучше него разъяснить разъяренной медведице, что партия попала в берлогу чисто по недосмотру, способен только Друид. Ну, а с задачей найти дорогу к заданной цели Следопыты справляются идеально (было бы странно иное). А еще у них есть «кровные враги» – один или несколько видов монстров, которых рейнджеры разделяют на счет «раз», прекрасно зная все о болевых точках и уязвимых местах.

Только помните: Следопыт – ни в коем случае не боец первой линии. Легкая броня (даже с учетом владения некоторыми усиливающими заклинаниями Друида) не позволит ему простоять под градом ударов даже пару минут. Его тактика – обстрел издалека и кратковременные набег на врагов с вихрем атак клинками. Зато уж в этом он достиг совершенства, оставляя на своем пути просеки, засеянные отрубленными руками и ногами и устланные утыканными стрелами телами. В общем, берегите его и не давайте неприятелям наступать Следопыту по голове. И будет вам счастье.

Зато в Dragon Age II Следопыт-лучник разошелся вовсю. При умелом развитии он почти не использовал зелья лечения, снося ливнем стрел набегавших неприятелей. Некоторые шли еще дальше, подбирая в партию строго тех, кто бьет на расстоянии, а потом измываясь над бедными монстрами, не способными даже дотянуться до беззащитных на первый взгляд разбойников и магов. Единственный минус: умений, связанных со стрельбой, на мой вкус было как-то маловато. Впрочем, это субъективное впечатление, вы вольны с ним не согласиться. Благо игра недавняя и вполне можно зайти и проверить.

БОЛЬШЕ ГЕРОЕВ, ХОРОШИХ И РАЗНЫХ

Семинар на тему архетипов персонажей в классических RPG подошел к концу. Заметим, что это исследование не является истиной в последней инстанции. Наверняка вы и сами захотите выделить какого-нибудь героя в отдельную главу и попытаться изучить его историю. И, может быть, через много лет мы увидим в магазинах книгу с названием «Архетипы персонажей в RPG: с древних времен и до середины XXI века» за вашей подписью. А может, это даже будет докторская диссертация?



ГЛОБАЛЬНЫЕ СТРАТЕГИИ:

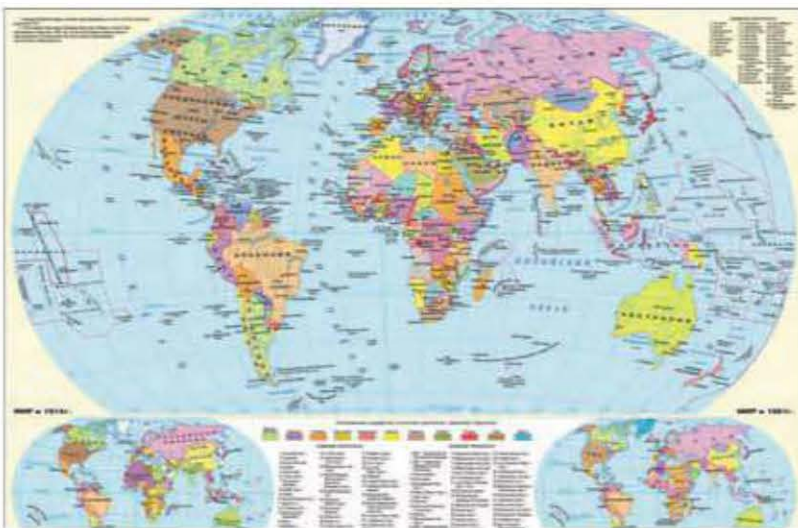


ГЛОБАЛЬНЫЕ СТРАТЕГИИ ЗАРОДИЛИСЬ В ДАВНИЕ-ДАВНИЕ ВРЕМЕНА, НО ДОЛГОЕ ВРЕМЯ ЗАНИМАЛИ МЕСТО В САМОМ ДАЛЬНОМ ЗАКУТКЕ ИГРОВОЙ ВСЕЛЕННОЙ, СКРОМНО ЮТЯСЬ ЗА СПИНАМИ «БОЛЬШИХ БРАТЬЕВ» – TBS И RTS. ПОТИХОНЬКУ, ИСПОДВОЛЬ ОНИ ОТВОЕВЫВАЛИ СЕБЕ МЕСТО ПОД СОЛНЦЕМ, ВСЕ ГРОМЧЕ ЗАЯВЛЯЯ О СВОЕМ СУЩЕСТВОВАНИИ. ТО ТУТ, ТО ТАМ РАЗНЫЕ СТУДИИ БРАЛИСЬ ЗА, КАЗАЛОСЬ БЫ, НЕПОСИЛЬНУЮ ЗАДАЧУ – ПОДАРИТЬ НАМ ОЧЕРЕДНОЙ ПРОЕКТ, ГДЕ БУДЕТ ИНТЕРЕСНО УПРАВЛЯТЬ СТРАНОЙ, РАСОЙ ИЛИ ДАЖЕ ГАЛАКТИЧЕСКОЙ ИМПЕРИЕЙ. ПОЛУЧАЛОСЬ НЕ У ВСЕХ, И НЕУДАВШИЕСЯ ПОПЫТКИ МЫ ОСТАВИМ ЗА КАДРОМ НАШЕЙ БЕСЕДЫ. ЗАТО ТЕ, ЧТО СТАЛИ ШЕДЕВРАМИ ИЛИ ПРИБЛИЗИЛИСЬ К СТОЛЬ ГРОМКОМУ ОПРЕДЕЛЕНИЮ, ОБЯЗАТЕЛЬНО УПОМЯНЕМ. ХОТЯ БЫ В ДВУХ СЛОВАХ.

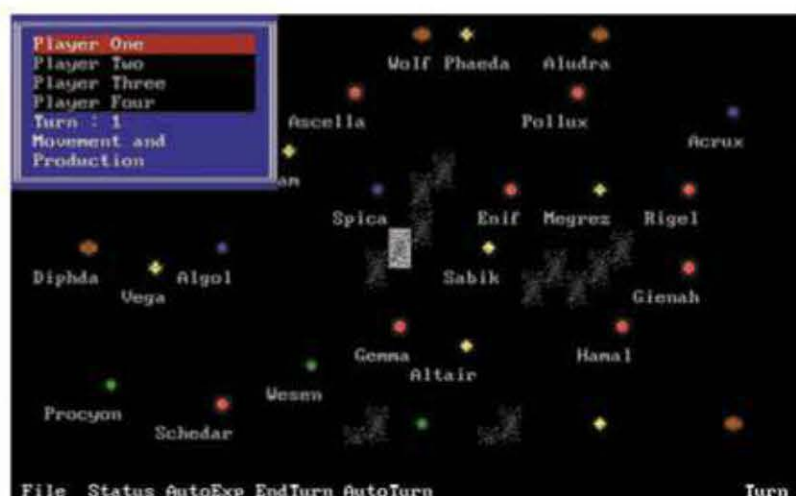
Вчера, сегодня, завтра

У истоков жанра

Строго говоря, единого понимания термина «глобальная стратегия» нет. Отечественные специалисты сходятся в том, что это игры, где под наше начало поступает целое государство, и неважно, как его зовут (Российская Федерация, эльфийское королевство Лориэн или Звездная империя Мантикора). Дальше каждый упирает на свои признаки, запутывая геймеров мудреной терминологией и описаниями. Мы этим заниматься не станем, отметим лишь, что должны быть хоть в минимальной форме экономика, дипломатия, военные действия, исследования и (желательно!) несколько способов победы. И тогда ярлык из двух слов можно смело лепить на коробку с полюбившимся проектом. А вот требовать, чтобы геймплей был строго пошаговым или строго в реальном времени, глупо – здесь на вкус и цвет товарищей нет.



На Западе же данный жанр и вовсе разделяется на два. К так называемым «4X» (от eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate) относят все космические глобальные стратегии, Civilization с ответвлениями и клонами, Master of Magic и им подобные. А исторические игры от Paradox окрестили «Grand strategies» и почему-то приписывают к подвиду варгеймов. Трактровка как минимум странная, особенно если учесть, что от варгейма в них лишь «расстановка» армий по провинциям. Управлять ходом битвы нельзя, разве что косвенными методами. Потому нам отечественный подход кажется более реалистичным. Как ни крути, а у Civilization и Europa Universalis слишком много общего, чтобы искусственно разделять их.



Считается, что жанр зародился с выходом Sid Meier's Civilization, но это не так. Первой ласточкой на PC стала Reach for the Stars: The Conquest of the Galaxy (1986), в которой были и управление космической империей, и технологии, и война, и экономика. Да, в зачаточном состоянии, но ведь было же! За спиной у игры быстренько нарисовались последователи, лучшим из которых стала Stellar Crusade (1988). Куча построек, необходимость формировать транспортные конвои, сбалансированная финансовая система, доказывающая, что постоянно воевать невыгодно, – вот ее главные «фишки». А еще там были адмиралы, управляющие флотами, конструктор кораблей, высадки на планеты и случайные события. Только со способами победы не сложилось – по сюжету в битве за галактику сошлись непримиримые силы, и речь шла лишь об уничтожении одной из них. Впрочем, ждать дипломатии пришлось недолго – она появилась уже в Imperium (1990).

Из пещер в космос

Примерно тогда же заявила о себе Sid Meier's Civilization – стартовая из игр сериала, существующего до наших дней. Казалось бы, чего в ней особенного? Берем себе цивилизацию и ведем от Каменного века до полетов в космос. Но в начале 90-х это стало прорывом, да таким, что люди бросали работу и разводились, лишь бы им не мешали играть в Civilization. Ваша нация год за годом шла к своему великому будущему, изучала технологии, улучшала армию. Воинам с дубинами на смену приходили легионы, за ними рыцари, стрелки, танки, авиация. Континенты покрывались железными дорогами, холмы по вашей воле превращались в равнины, леса исчезали с карты. Вы вели войны с соседями, отбирали их города и строили десятки зданий.



И вовсе не обязательно было захватывать Землю. Был альтернативный вариант: построить космический корабль и улететь на Альфу Центавра. А еще правителю дарили дворец, к которому добавлялись всяческие элементы вроде башенок. Жаль, что в последних частях сериала его убрали, – ведь он символизировал успешность нации в достижении своих целей. Короче говоря, Civilization сразу стала хитом, хитом всех времен и народов. Десятки игр заимствовали у нее отдельные идеи или геймплей целиком. Сотни разработчиков не спали ночами, мечтая «сделать так же, только лучше». Да, если Reach for the Stars и была далеким предком глобальных стратегий, то первой по праву носившей это имя стала Sid Meier's Civilization.



В последующих «Цивилизациях» что-то менялось мало. Технологическое дерево, набор войск, полет в космос, дипломатия – все это оставалось. Третья часть (2001) добавила культурную экспансию – развитые страны с легкостью отгрызали пограничные городишки у отсталых. На карте нарисовались ресурсы, вроде урана или нефти, без которых часть юнитов произвести было нельзя. Разработчики ввели предметы роскоши, вроде мехов, делающие население счастливым. И включили в геймплей генералов, способных объединять несколько отрядов в армию, уничтожить которую было ой как непросто. И последнее (по очереди, но не по значимости) – значительно расширились шпионские возможности: от кражи технологий и саботажа до поднятия восстаний на территориях противника.



Sid Meier's Civilization IV (2005) порадовала религиями – каждая нация могла основать одно, а то и несколько верований. Гонка разворачивалась нешуточная, ведь города типа реального Иерусалима неслабо подстегивали ваше развитие. В государстве появились законы (настройки внутренней политики), а полководцы допустили в геройскую среду и мирных инженеров с торговцами. Глобальную карту заполнили всевозможные постройки, ООН же начала реально влиять на мировую политику. Пятая часть «хвасталась» жуткими тормозами и полной переделкой боевой системы. Теперь в одной клетке помещается лишь один юнит, что больше напоминает варгеймы, чем глобальные стратегии. А для тех, кто любит много дипломатии, есть города-государства, хорошие отношения с которыми приносят плюсы. Вот только старая проблема «Цивилизации» так и не решена – рыцарь, убивающий танк, еще с далеких 90-х остается притчей во языцех.



А пока Civilization отправлялась в прошлое, Master of Orion (1993) заглянула в будущее. Ничего особо нового в ней не было, разве что способ победы через выборы для глобальных стратегий оказался необычен, да и управление боем на таком уровне еще не встречалось. Но как-то так оказалось, что двигать кораблики по экрану жуть как интересно, да еще и переломить ситуацию в свою пользу можно. Прочие же особенности Master of Orion уже встречались в других играх жанра, однако создатели так удачно скомпоновали наработки предшественников, что получилась почти идеальная игра.



Почему почти? Потому что настоящим шедевром стала Master of Orion II: Battle for Antares (1996). Ее до сих пор с теплотой вспоминают на просторах Интернета, ведь третья часть сериала и близко не подошла к популярности второй. А хвалить было за что. За разделение понятий системы и планеты – порой под одним солнцем жило несколько рас. За интереснейший набор технологий и модулей – возможно было даже создание суперкораблей, «выносящих» по два линкора врага в ход каждый. За удачно позаимствованную у Master of Magic экономику.

Земля в иллюминаторе



Следующего прорыва пришлось ждать долго – лишь в 2002 году вышла Galactic Civilizations от Stardock. Главной ее изюминкой стал искусственный интеллект. На максимальном уровне сложности он действовал почти идеально, чаще побеждая геймеров, чем проигрывая. И при этом, в отличие от коллег, не читерил, пририсовывая себе деньги и корабли из воздуха. Ну, разве что чуть больше знал об окружающей вселенной, чем вы, но это простительно. Другое фирменное отличие – «Звезды смерти», будто сошедшие с экранов фильмов Лукаса. Передвигались гиганты по галактике крайне медленно, но, дойдя до врага, одним выстрелом стирали его систему с лица вселенной. Недостатков у сериала (в 2006-м вышел сиквел) было два. В космические сражения нас, увы, не пускали, а мультиплеер отсутствовал напрочь. Да, AI частично заменял людей, но разве не приятнее положить на лопатки живого соперника?



А еще здесь позволялось создать собственную расу с любыми плюсами и минусами. Вот уж где фантазия геймеров по-настоящему разыгралась, так это на стартовом экране. Лично я любил делать исследователей-производственников, а вот жена ставила на дипломатов-шпионов. Изменились и бои – корабли перестали объединяться в группы, и мы управляли ими по отдельности, а на орбите каждой планеты висела мощная космическая станция. Полку способов победы прибавилось – уничтожение логова антаресцев дарило вам всеобщую любовь и восхищение. Вот такая она была – Master of Orion II – игра, отнявшая у нас месяцы жизни. О чем мы не сожалеем до сих пор.



Последней заметной игрой среди глобальных космических стратегий стала Distant Worlds. Привлекали даже не столько размеры тамошней галактики (тысячи звезд), сколько передача рычагов управления в руки населения. Согласитесь, когда империя содержит в себе 276 или даже 1987 планет, как-то неудобно отдавать приказы губернатору каждого поселения, что и когда ему строить, и лично распределять корабли между грузовыми и пассажирскими конвоями. Пусть подчиненные сами разбираются с мелкими проблемами, благо получалось у них неплохо.

Идет война тотальная

Год с тремя ноликами в номере стал и годом появления на свет еще одного великого сериала. Shogun: Total War привлекала к себе не столько глобальным компонентом, сколько тактическим. Даже если вы управляли страной кое-как, часто получалось это исправить на полях сражений, одолев враждебного дайме не числом, а умением. Конечно же, войнами дело не ограничилось, были тут и дипломатия, и убийства, и экономика. Но запомнили игру именно за великолепные по тем временам битвы. Не без изъянов, конечно, AI нередко допускал ошибки. Особенно если вы знали, как использовать пару приемчиков, против которых у него не было «противоядия».



Закончив с первым «Сегуном», Creative Assembly обратилась к Европе, создав Medieval: Total War. Здесь роль личности в истории показали еще ярче, и даже самый захудалый капитан армии второго эшелона обладал набором перков, влияющих на поведение. Бездари порой проигрывали битвы, увлекая в могилы все войско. Впрочем, судьба страны зависела не только от армии, но и от флота, особенно хорошо ощущала это Англия, отделенная морем от мест основных событий. Сиквел 2006 года выпуска чем-то особенным не запомнился, зато аддон к нему был хорош. В первую очередь из-за кампаний: четыре мини-истории, каждая с кучей геймплейных особенностей – это было нечто. Из-за них-то я и люблю возвращаться к Medieval 2: Total War – Kingdoms.

Важно было и смотреть, что именно вы завоевываете. В каком-то регионе было развито производство основного ресурса (риса), зато в другом производились отличные бойцы. Вот и думай, какую провинцию выбрать, если армия-то одна! Увы, между войнами заняться в Shogun оказалось нечем, что подтвердил и недавний сиквел. Зато во второй части искусственный интеллект научился напрягать геймера, в том числе морскими десантами. Если он еще и выступал с нами на равных, но... ненависть к лучникам и кавалерии, приводящая толпы солдат в засады, сгубила не одну компьютерную армию.



Для тех, кто любит подревнее, предназначалась Rome: Total War (2004). Сменилось не только время, обновилась сама концепция. Раньше армия шла между соседними провинциями ровно ход, теперь карту прорисовали, заставив войска двигаться в соответствии со своей скоростью. Гигантский обоз с баллистами и катапультами плелся весьма неспешно, зато кавалерия показывала чудеса мобильности. Добавили и дипломатических опций, сделав политику разносторонней, а не однообразной, как в Medieval: «Женим сына, перебьем всех родственников жены, потребуем унии». Напоследок упомянем прекрасные штурмы крепостей – уже ради них стоило посмотреть на «Рим». Ну, и по доброй традиции, студия отличилась блестящим дополнением Barbarian Invasion, позволявшим прочувствовать последнее столетие существования великой империи.



Поклонники огнестрельного оружия наверняка восхитятся Empire: Total War (2009) и Napoleon: Total War (2010). Первая отличилась интереснейшими морскими битвами (до того их в сериале просто не было) и убогими штурмами крепостей. И хотя на деле форты играли значительную роль в XVIII веке, но разработчики с этим не согласны. Зато они не забыли сделать революции, с казнями королей и прочими бесчинствами. Все как во Франции после взятия Бастилии. Кстати, о Франции – ей посвящена Napoleon: Total War. Увы, крупный недостаток угробил-таки проект – масштабность куда-то испарилась. Следить за жизнью великого корсиканца, конечно, занятно, но мы-то ждали большего...



В несколько другую сторону пошла команда Paradox из славного города Стокгольма. В далеком 2001 году она выпустила Europa Universalis – игру, в которой мы руководили выбранной страной с 1492 по 1792 годы. При этом обсчитывались не абстрактные сезоны, как в Total War, а каждый день. Мир, правда, был тоже поделен на провинции, но управления битвами здесь не было. Вместо этого появилась куча других штук – в том числе настройки внутренней политики, отличная дипломатия, потери войск от истощения. А что вы думали, армии-то кушать надо, еды на всех не хватит!

Правда, по количеству зданий даже вышедшая в том же году Europa Universalis II серьезно отставала от Medieval: Total War, но уж по числу доступных стран явно была впереди. Почти 200 государств на любой вкус – от цивилизованной и мощной Испании до затерянного где-то на африканском континенте Конго. Третья часть (2007) лишь развивала идеи, введя в игру трехмерность, добавив кипу зданий и позволив стартовать в любой день в выбранном четырехсотлетнем промежутке в полном соответствии с историческими картами. Но развивала успешно – рекомендуем проверить самостоятельно.



2002 год принес нам иное творение «Парадоксов» – Hearts of Iron. Посвящалось оно Второй мировой, где каждый мог попробовать отбить наступление немцев на Москву или итальянцев в Африке. Или сесть играть за СССР, распространяя коммунизм по планете. Технологические исследования, дипломатия и торговля прилагались. Геймплей затягивал, но бесила невозможность заключить «промежуточный» мир. Приходилось воевать до полной и окончательной победы, хорошо хоть, захватывать все провинции не требовали, хватало оккупации ключевых. Но вы себе представляете размеры СССР или США? Бодаться с ними приходилось годами. К счастью, в сиквеле (2005) это исправили, заодно упростив исследования. А Hearts of Iron III (2009) еще и перевели на трехмерный движок, но из-за увеличения числа провинций мировые боины получились затянутыми. AI же с задачей помочь геймеру не справлялся.

Вперед в прошлое



В 2003-м Paradox дала отсчет третьему сериалу – Victoria. Здесь упор делался больше на экономику и взаимодействие с населением, чем на внешнюю политику. Страна, в которой отсутствовали склонные к записи в солдаты группы людей, просто не могла содержать огромную армию. А та, где с капиталистами не сложилось, не смела и рассчитывать на помощь буржуа в развитии промышленности. Кстати, промышленность и торговля здесь были самыми сильными из всех «парадоксальных» игр, посему, если вам нравится развивать провинции, – берите «Викторию», она того стоит. Кстати, как и прочие проекты, этот перевели на рельсы 3D (в 2010 году).



Следующая на очереди: Crusader Kings (2004), переносившая нас в Темные века. «Фишек» у нее было две. Во-первых, ни один, даже самый гениальный правитель, не мог руководить разросшейся до 30-40 провинций страной. Волей-неволей мы отдавали провинции в руки вассалов, но ведь те могли и восстать. Межличностные отношения стали тем самым «во-вторых»: с недругом не стоило и пытаться заключить союз, зато друг всегда поддерживал вас. А еще мы рожали детей и передавали им бразды правления, женили придворных и выращивали идеальных помощников. Было забавно. Еще дальше концепцию непрямого управления продвинули в Europa Universalis: Rome (2008), где у нас забрали ряд рычагов влияния на страну, оставив лишь самое главное. Получилось странновато, но это мое личное мнение.

А как же фэнтези? Увы, пока глобальных стратегий «про эльфов и орков» кот наплакал. Хотя после выхода Master of Magic (1994) показалось, что уж теперь-то похожие игры начнут плодиться как кролики в летний сезон. Ан нет, долгое время никто не рисковал вторгаться на эту территорию. Ведь проект от Simtex и Microprose задрал планку качества на невиданную высоту. Выдумав, в том числе, новый способ победы – «технологический». Ну, почти технологический – мы-то выступали в роли великих магов, и исследование ультимативного заклинания позволяло уничтожить оппонентов. И сделать это было реально, вовсе не расширяя свою империю. Оригинально, не правда ли?



Златые стрелы у эльфов в чести



Допускалась и игра по старинке, с колонизацией и захватами. При этом мы активно использовали магию – от набивших оскомину огненных шаров до направленных мутаций, делающих из копейщиков демонов в прямом смысле этого слова. Герои-подчиненные набирали уровни и обзаводились артефактами, благо и в отсутствии войны им было куда забегать. Например, в логова монстров, в изобилии раскиданные по карте. Теоретически ближе к финалу можно было забыть про армию и атаковать одними генералами, вот вам очередное отличие от аналогов. Хотя если мы начнем перечислять все, чем прославилась Master of Magic, статья увеличится раза в два. Поверьте на слово: это было незабываемо, и лучше один раз увидеть, чем сто – услышать.

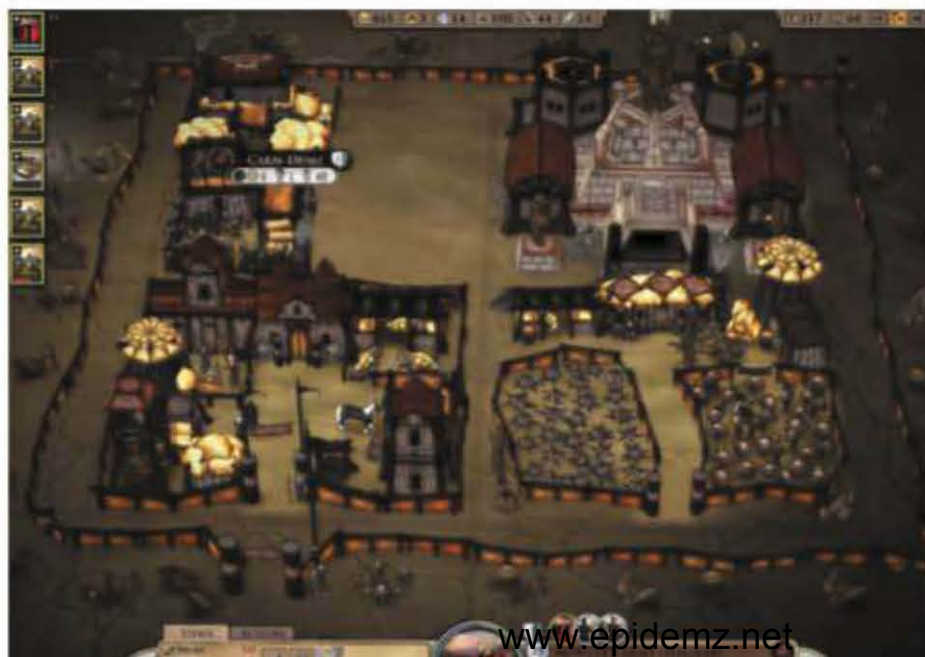
Что-то настолько же значимое в фэнтезийной области (если не считать мода Fall from Heaven к Civilization IV) появилось нескоро, речь об «Эадор. Сотворение» (2009). И пусть проект находился на стыке традиционных глобальных стратегий и Heroes of Might & Magic, пусть его делал один человек при посильной помощи друзей, итог иначе как «отличным» не назовешь. Великолепная работа с интересным сюжетом, невероятно длинной кампанией, огромным разнообразием зданий и умным AI заставила о себе говорить в превосходных тонах. Да, графика в ней на уровне конца XX века, но мы ведь не за графику любим игры?



А в 2010 году на арену вышла Elemental: War of Magic, на которую возлагались нешуточные надежды, ведь делала ее Stardock. Но до идеала игра не дотянула. Отсутствие полноценных сценариев, глуповатый искусственный интеллект (от создателей Galactic Civilizations?!) и перекачанные стероидами лучники (вдвоем выкашивавшие армии) заставили создателей заняться бесконечным процессом производства патчей. А чуть позже и вовсе подумать об аддоне, отданном в руки разработчиков Fall from Heaven. Хотя и здесь нашлись интересные идеи – например, возможность создавать собственных юнитов. Мы брали человечка, обвешивали его броней и оружием, называли как угодно и запускали в производство. Как в космических стратегиях, только с людьми вместо кораблей.

ГОД 2012-Й

Не знаю, как там для Земли, а для глобальных стратегий Конца света не предвидится. Пока вы читаете эту статью, на прилавках появляются Crusader Kings II и дополнение A House Divided к Victoria II. Совсем скоро их догонят Elemental: Fallen Enchantress и Total War: Shogun 2 – Fall of the Samurai. За ними последует «Эадор. Владыки миров», а там, глядишь, и аддон к Civilization V анонсируют. Урожайный будет год, господа короли и президенты. Всяко найдется, куда потратить свободное время!





Shin Megami Tensei

на стыке мистики и научной фантастики

СЕРИАЛ SHIN MEGAMI TENSEI МНОГОЛИК. С ГОДАМИ ОН ТОЛЬКО РАЗРАСТАЕТСЯ: ПОЯВЛЯЮТСЯ НОВЫЕ ОТВЕТВЛЕНИЯ, ПОЛУЧАЮТ ПРОДОЛЖЕНИЕ УЖЕ СУЩЕСТВУЮЩИЕ ЦИКЛЫ. СО ВРЕМЕНЕМ СЛОЖИЛАСЬ ОБЩАЯ ФОРМУЛА ВСЕХ ИГР, КОТОРЫЕ ВХОДЯТ В ЭТУ СЕМЬЮ. ВО-ПЕРВЫХ, ЭТО ОБРАЩЕНИЕ К ИСТОРИИ МИРОВЫХ РЕЛИГИЙ, ЭТО ПАНТЕОН ЕГИПЕТСКИХ, ГРЕЧЕСКИХ, АФРИКАНСКИХ, ИНДИЙСКИХ, СИНТОИСТСКИХ И МНОГИХ ДРУГИХ БОГОВ И МИФИЧЕСКИХ СУЩЕСТВ, КОТОРЫЕ НЕ СКРЫВАЮТСЯ ПОД ВЫМЫШЛЕННЫМИ ИМЕНАМИ. ВО-ВТОРЫХ, ОТКАЗ ОТ ФЭНТЕЗИЙНОСТИ В ПОЛЬЗУ ГОРОДСКОЙ МИСТИКИ, БУДЬ ТО СОВРЕМЕННЫЙ НАМ МЕГАПОЛИС, ГОРОД БУДУЩЕГО ИЛИ ЖЕ НЕДАЛЕКОГО ПРОШЛОГО. В-ТРЕТЬИХ, НЕСМОТРИ НА ОККУЛЬТНЫЙ ФЛЕР, ЭТО ПРЕЖДЕ ВСЕГО ИСТОРИИ О ЛЮДЯХ С ИХ СЛАБЫМИ И СИЛЬНЫМИ СТОРОНАМИ, ПРИЧЕМ БЕЗ НАЗОЙЛИВОГО МОРАЛИЗАТОРСТВА. И КОНЕЧНО ЖЕ, SHIN MEGAMI TENSEI – ЭТО БОЕВАЯ СИСТЕМА С «ФИРМЕННЫМИ» НАИМЕНОВАНИЯМИ ЗАКЛИНАНИЙ, НЕПРЕМЕННОМ ЗАВЕТОМ ОТЫСКИВАТЬ «АХИЛЛЕСОВЫ ПЯТЫ» ВРАГОВ, ЧТОБЫ ПЕРЕХИТРИТЬ ИХ В СРАЖЕНИИ, И НЕ МЕНЕЕ НЕПРЕМЕННОЙ ПРОКАЧКОЙ.

В сентябре 1987-го, спустя почти полтора года после релиза первой Dragon Quest и за несколько месяцев до дебюта первой Final Fantasy, на японском рынке появляется Digital Devil Story: Megami Tensei – RPG, в которой есть и мечи, и волшебство, и бесконечные коридоры лабиринтов вкупе с видом от первого лица, как в какой-нибудь The Bard's Tale. Стычек с гномами, дриадами и зомби – тоже сколько угодно. Но вот ни условного средневековья, ни выдуманного специально под игру пантеона небожителей тут не отыскать. Хотя подруга главного героя, талантливого старшеклассника Акэми, – реинкарнированная Идзанами из синтоистских мифов (отсюда в названии возникает словосочетание megami tensei – дословно, «возрождение богини»), оба они родом из современной геймерам тех лет Японии. Сам Акэми впервые сталкивается со мистическим, когда пишет программу, чтобы эмулировать ритуал вызова демонов. Так здесь именуют всех сверхъестественных существ, от библейского Люцифера и египетской Бастет до болотных огоньков. Не потому, что они непременно злые, а из-за их нечеловеческой природы. Более того, оказавшись во владениях потусторонних сил, персонажи не обязаны уничтожать всех, кто попытается на них напасть. Со многими противниками удастся договориться о взаимовыгодном сотрудничестве.

В основу новинки легла одноименная трилогия повестей Айи Ниситани. В книгах подробно рассказывается, каким неприятным типом Акэми был поначалу и как поставлял демону Локи женщин, чтоб тот не отказывал себе в хентайно-тентаклевых забавах. Эти же эпизоды воспроизводятся в OVA по мотивам сочинений Ниситани – ее выпустили все в том же 1987-м. Создателей игры больше заинтересовала завязка третьей повести. По задумке, побежденные ранее Локи и Сет возвращаются, причем во главе с Люцифером, обустроиваются в дивном лабиринте и попутно перекрывают кислород Идзанами (не девушке-реинкарнации, а самой богине – в мире Megami Tensei они существуют отдельно). Дескать, пусть не мешает угнетать человечество. Задача героев – усмирить разбушевавшиеся потусторонние силы.

Кодзи Окада, руководитель проекта, с самого начала хотел, чтобы в происходящем было больше интерактивности и меньше сходства с визуальными новеллами. Но как-то он пошутил, что от всех его задумок в итоге остались только бесконечные подземелья: на все остальное мощностей NES не хватило. Будущий идеолог сериала немного лукавил: все же именно в первой части оформились те особенности, которые стали ключевыми для последующих выпусков. Прежде всего, это стремление обыграть в сюжете идею, созвучную выска-



Демоны в двух первых Megami Tensei и основных выпусках SMT материализуются за счет особой энергии, магнетита. Запасы магнетита расходуются с каждым шагом, который делает команда, обследуя подземелья. Если счетчик обнулится, то все вызванные демоны вернутся обратно в компьютер и их не позволят вернуть, пока резерв магнетита не пополнится. Исключение – SMT III: Nocturne (в ней есть похожая сила, которая питает демонов, но в геймплей ее так основательно не интегрируют).

зыванию Артура Кларка насчет того, что любая достаточно развитая технология неотличима от магии. Во-вторых, основная ударная сила отряда, который находится под начальством игрока, – демоны; их предлагается вербовать и скрещивать между собой, чтобы получить более сильных союзников (покемоны, напомним, появились гораздо позже, в 1996-м). Сложность прохождения во многом – результат технических ограничений платформы. Например, у NES не было карт памяти, и поэтому сейвпоинты в Digital Devil Story появились только в римейке для SNES. А в оригинале использовались пароли (в них могло быть до 40 символов) – в том числе и для того, чтобы выкинуть из отряда погибших демонов, освободив место для новых рекрутов.

«Первую часть раскупали достаточно неплохо, чтобы нам позволили сделать вторую и вдобавок рассказать в ней оригинальную историю», – улыбается Окада. Издателем Megami Tensei на тот момент все еще оставалась Namco. Действие Megami Tensei II, вышедшей для NES в 1990-м, разворачивается в недалеком будущем. Мол, в 199X году началась война с использованием ядерного оружия, которая мало того, что загнала все человечество в бомбоубежища, так еще и спровоцировала наступление потусторонних сил. Спустя тридцать пять лет, герои – двое школьников – получают программу для призыва демонических союзников, когда проходят игру Devil Busters. Кстати, к демонам теперь относят и боевые машины – объясняется это тем, что питает их сверхъестественная энергия. Даритель программы – Пазузу из шумерских мифов – объясняет, что с ней подростки сумеют положить конец бесчинствам потусторонних сил. А заодно нарекает их спасителями рода людского. По мере того, как развиваются



В выпусках SMT предусмотрена смена лунных фаз. Во время полнолуния демоны становятся неуправляемыми и на переговоры с героем не идут. В SMT III: Nocturne эту особенность сохраняют, хотя Луны как таковой здесь нет: ее заменяет божество Кацугути (на скриншоте – SMT II).

В SMT III: Nocturne Люцифера нельзя взять в команду – как, впрочем, и в остальных основных SMT (исключение из правил – Megami Tensei II). Но, например, в ответвлении Persona его можно заполучить как Персону, сверхъестественного союзника, наделяющего персонажа заклинаниями и спецприемами. Люцифер всякий раз принимает разный облик – шестикрылый ангел, старик в коляске (на рисунке к врезке), ребенок, девушка, чудовище. Канеко как-то заметил, что однажды нарисует этому персонажу дизайн, в котором будут элементы всех перечисленных форм.



события, выясняется, что все не так уж однозначно. Мало ли, вдруг новоявленными избавителями пытаются манипулировать, чтобы с их помощью избавиться от конкурентов? От решений геймера зависит и то, кто в итоге останется союзником его персонажа (помимо армии сверхъестественных существ, которую предлагают набирать так же, как и в предыдущем выпуске), и какой окажется концовка. Первая часть ничего подобного не предлагала – победили Люцифера, и ладно. А тут, напротив, вариантов несколько. И Люцифер не олицетворяет собой абсолютное зло. Он всего лишь противостоит тем, кто стремится навязать людям свою волю, – будь то хоть сам Сатана (коварный змий существует отдельно от падшего ангела), хоть еще кто-то. В японских RPG часто звучит вопрос: мол, так ли уж бескорыстны боги? Люди им поклоняются, считают благодетелями, а на деле может оказаться, что верующих попросту используют (взять хотя бы Grandia II). Но в Megami Tensei II подобным богом показан ветхозаветный Иегова или Яхве. Его так и обозначают тетраграмматомом – то есть, четырьмя буквами YHVN, символизирующими в иудейской религиозной традиции произносимое имя Господа (в новеллах Ниситани без упоминания Яхве тоже не обходится – Акэми озвучивает тетраграмму при запуске программы). Считается, что именно это – одна из главных причин, по которой сериал долгое время не покидал пределов родины. Еще бы, в 90-е игра, от которой так и веет непонятной ересью, явно не была первым кандидатом на экспорт. Но создатели подчеркивают: в их интерпретации Яхве не воплощает собой зло.

Megami Tensei II – это не только постапокалиптический Токио, общий мрачный настрой (например, герой на одном из этапов обязательно должен пожертвовать рукой и потом искать кибернетический протез) плюс альтернативные концовки. Именно тогда к команде присоединился Кадзума Канеко – художник, чей легко узнаваемый стиль стал впоследствии визитной карточкой сериала, такой же неотъемлемой особенностью, как снеговик Джек Фрост в синем колпаке. Тем не менее, в антологии Digital Devil Apocalypse, первом сборнике иллюстраций Канеко на тему Megami Tensei, в послужном списке мастера представлена только обложка SNES-римейка. А возглавляет перечень его работ Shin Megami Tensei.

Слово shin («новый») в названии третьей части, опубликованной в 1992-м для SNES, – символ эволюции. Сериал



В основных выпусках Shin Megami Tensei появляется раса Fiends – демонов, которые считаются олицетворениями Смерти. Обычно это опциональные боссы, причем не ультимативные, в отличие, например, от Omega Weapon из FF VII. В первой SMT есть всего трое – Давид, Дайсодзё и Бледный Всадник. Встретить их можно только случайно, и вероятность того, что это произойдет, довольно низкая. За победу награждают топовым оружием для определенного алаймента (какого именно, зависит от конкретного врага). В дальнейших частях список Fiends расширяется.

перебрался на новую платформу, а права на его публикацию перешли от Namco к компании Atlus. Но ключевой фигурой среди геймдизайнеров по-прежнему остается Кодзи Окада. Shin Megami Tensei – олицетворение концепции, которую в одном из интервью озвучил Кадзума Канеко, рассказ о том, как повседневная жизнь в одночасье перестает быть такой уж обычной. По сути, в предыдущих играх речь шла о том же, но в первой Megami Tensei действующих лиц не выпускали из демонического лабиринта, а во второй все начиналось уже после глобальной катастрофы, преобразившей Землю. А теперь герой успевает и на Токио 199X года посмотреть, и даже кофе в забегаловке выпить, пока обдумывает увиденные в самом начале тревожные сны о грядущем апокалипсисе и сообщении с любимой BBS, к которому прилагалась программа для вызова демонов. Правда, так продолжается недолго: куда больше времени он проведет среди развалин столицы в 202X, да и экскурсия в потусторонний мир предусмотрена. Но самое главное – в Shin Megami Tensei не просто существует несколько концовок. Здесь впервые воплотилась в жизнь идея трех сценариев, по которым развиваются события (ее подхватят все последующие выпуски основного цикла). Можно принять сторону закона (law) – содействовать тем сверхъестественным существам, которые стремятся нести в мир порядок. Или разделить идеалы хаоса (chaos) – тех, кто считает, что каждый сам устанавливает свои правила, пока достаточно силен. А в третьем варианте (neutral) приложить все силы, чтобы у богов не появился шанс распоряжаться судьбами людей. На какую именно тропу вступит персонаж, определяется



Во второй SMT в сражении уже можно столкнуться с демонами разных видов.

по ходу действия – в основном, все зависит от решений, как поступить в той или иной сюжетной ситуации. Обратите внимание – речь не идет о том, что какой-то из идеологических подходов по умолчанию верный. «Само по себе это не так уж неправильно: оперировать категориями «добра» и «зла», как поступают другие разработчики. Но понимание того, что считать правильным, а что – нет, очень сильно зависит от вашего положения, ваших убеждений. Это не непреложная истина, – как-то заметил в интервью Канеко. – Поэтому, на мой взгляд, почему бы не позволить геймерам самим поразмыслить над этим вопросом?».

Последствия выбора выражаются не только в том, с кем именно придется драться в финальной главе – скажем, с архангелом Михаилом или с Ариохом (а то и с обоими). Какие доспехи разрешат экипировать, кого позволят призвать в союзники – везде важен алаймент. Например, служа хаосу, нельзя командовать зверем Хакутаку из китайских мифов, поскольку он как раз – за закон. Все демоны различаются как по убеждениям (то есть, по тому, какую из трех перечисленных идеологий поддерживают), так и по поведению (light – ценят чужую жизнь и бескорыстно помогают другим, dark – готовы убивать ради собственной выгоды, neutral – серединка на половинку).

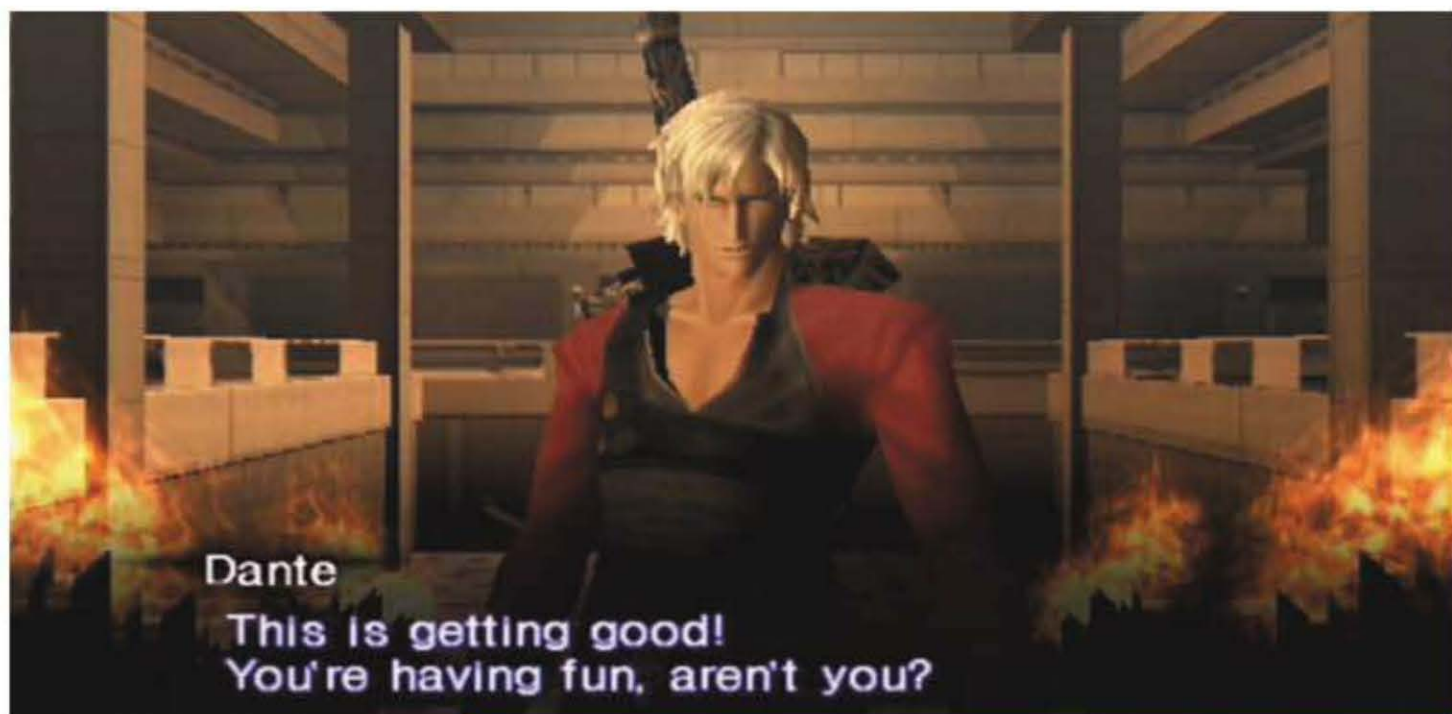




Алиса в первой SMT – девочка, которая так понравилась двум демонам, что они наделили ее магической силой. Последствия оказались плачевными: бедняжка сошла с ума и умерла. Демоны, искренне горевавшие по Алисе, воскресили ее в виде призрака, и заодно пустили в расход целый город, чтоб у их любимого духа всегда были спутники-привидения. Малышка продолжает эту традицию, убивая тех, кого посчитает хорошим кандидатом в друзья: мол, только так они никогда ее не покинут. Герой по сюжету отправляет Алису в небытие, но сам персонаж из сериала не исчезает, пополняя ряды демонов. Забавный факт: в Persona 4 в Алису переодевается Тедди.

и прежде, сверхъестественные союзники не накапливают в боях опыт. Карьерный рост в их случае сводится к участию в генетических экспериментах. Но теперь есть вероятность, что боец, появившийся на свет в результате скрещивания, унаследует часть навыков «родителей». Забавный факт: в число демонов входят даже разжившиеся материальным обликом вирусы и антивирусы.

Третья SMT подросла только в 2003-м. До тех пор в Atlus занимались римейками уже вышедших частей и экспериментировали с побочными проектами. Собственно, ответвления пошли еще до релиза Shin Megami Tensei II. Megami Tensei: Last Bible – RPG, рассчитанная на более юную аудиторию, чем та, которая увлекалась основными выпусками, – появилась на Game Boy в 1992-м (в Америке она потом вышла как Revelations: The Demon Slayer), причем продавалась достаточно неплохо, чтобы за ней последовали еще три выпуска в том же духе. Хотя в названии упоминается Библия, тут религиозные мотивы выражены куда слабей, чем в SMT I и II, даже демонов на этот раз именуют просто монстрами. Ну разве что финальный босс – Люцифер. А в январе 1994-го для SNES выходит тактическая RPG Majin Tensei. Но ключевой этап в истории цикла – релиз Shin Megami Tensei If... в октябре 1994-го.



А вот у героя вторая составляющая алаймента – всегда light. Хотя с Люцифером объединяясь – ничего не изменится (тот, кстати, выступает на стороне хаоса, а не с нейтралами, как можно было бы предположить по Megami Tensei II).

SMT II, прямое продолжение первой SMT, выходит для SNES в марте 1994-го, на месяц опередив Final Fantasy VI, и рассказывает о событиях, которые происходят спустя тридцать лет после событий предыдущей части. Мол, сперва мироустройство соответствовало «нейтральному» сценарию, а все сверхъестественные существа удалились восвояси, в свою астральную обитель. Секта людей, поклоняющихся олицетворениям закона, сумела прибрать всю власть в обществе к своим рукам. Достучаться до ветхозаветного Яхве ей никак не удастся: вроде и новый мегаполис на месте Токио воздвигли, и секту хаоса к ногтю прижали, а небеса все равно глухи. Экологическая обстановка на планете вконец портится, в городе «законников» (их называют «мессианцами») повсюду процветает неравенство. Герой, которым управляет игрок, начинает путь в трущобах – участвует в боях без правил. Он страдает от амнезии, но использовав этот расхожий для RPG штамп, создатели SMT II выстраивают на его базе увлекательную историю (собственно, как и авторы FF VI). Кардинальных изменений в геймплее нет: главным образом, разработчики улучшают уже имеющиеся особенности. Например, в битвах на персонажа отныне могут одновременно напасть демоны разных подвигов (до сих пор все было очень аскетично: отображается один спрайт, а рядом пишется, сколько этих спрайтов нападает). А во время переговоров они начинают интересоваться мнениями героя по разным вопросам философского толка. Как

Данте (образца DMC 2) в SMT III: Nocturne – далеко не самый полезный союзник. Ему так и не достается очень полезное умение Pierce, да и в генетических экспериментах его использовать нельзя.



If предлагает альтернативный вариант развития истории, взгляд на то, как бы сложились события, если бы Токио не уничтожили в первой SMT (финальное подземелье смоделировано по образцу того, которое герой видит во сне в начале SMT I). В этом выпуске – задолго до Demon Souls и куда менее известной Baroque – смерть персонажа перестала означать game over. Когда герой или его напарник-человек погибают, их снабжают духом-хранителем (Guardian Spirit) и возвращают к началу того лабиринта, который они проходили. Параметры хранителя влияют на то, как изменятся характеристики персонажа при очередном апгрейде. Например, если дух слабее в магии, чем его подопечный, последует штраф по этому параметру. Специальная шкала отображает, сколько времени прошло с последнего воскрешения. Только когда она заполнится до определенного уровня, можно рассчитывать, что при следующей экскурсии в загробный мир, когда духа-хранителя автоматически заменят на нового, попадетсся кто-то уровнем выше, а не ниже. Также вместе с опекунами меняется набор заклинаний, доступных напарнику – персонаж игрока традиционно колдовать не умеет, ограничиваясь вызовом демонов.

Сюжетная завязка такова: целая токийская школа в результате происков одного нехорошего мальчика переносится в вотчину потусторонних сил. Демоны по-прежнему различаются по алайментам, но идеологические воззрения героя никого не волнуют. Сценарии прохождения меняются в зависимости от того, кого из соучеников он (или она – пол на этот раз разрешают выбрать) выберет в партнеры. Хотя подземелья, которые предстоит исследовать, представляют собой аллюзии на пять из семи смертных грехов, собственно тема религии тут не затрагивается настолько основательно, как в SMT I и II. Скорее, акцент на психологии человеческих поступков. Эту тему подхватывает и развивает ответвление Persona.

Shin Megami Tensei III: Nocturne (в Европе – Lucifer's Call) для PS2 становится последней игрой цикла, над которой работает Кодзи Окада. По сути, это апофеоз идей SMT I и II, миф о сотворении мира, облеченный в форму RPG. Причем RPG оказывается старой закалки – очень много скитаний по гигантским подземельям, мало сейвпойнтов, и нет такого обилия сюжетных сценок, как предлагает, скажем, FF X. Сохраняется и традиция «молчаливых» героев. Персонаж, которым управляет геймер, не имеет собственного характера: выбираешь реплики в диалогах – наделяешь его убеждениями. В самом начале он перевоплощается: сохраняет человеческое сердце, хотя по факту становится демоном (в японской версии его раса – Хитосура, в английской – Demi-Fiend). Теперь ему уже не нужна никакая программа, чтобы переговариваться с соплеменниками и вербовать их в свой отряд. Новые на-



В SMT III: Nocturne трехмерный облик персонажей идеально повторяет дизайны Кадзумы Канеко, хотя сама игра выглядит достаточно аскетично.



В Strange Journey алаймент высчитывается математическим путем. «Закон» – на плюсовой стороне шкалы, «хаос» – на отрицательной, «нейтрал» приравнен к нулю. За выбор действий, вписывающихся в концепцию «закона», баллы начисляют. А за поддержку «хаоса» – вычитают. «Нейтральный» ответ – ноль баллов. Соответственно, если от «хаоса» хочется например, вернуться к «нейтралу», то нужно выбирать ответы, связанные с «законом», пока алаймент не поменяется на требуемый.



выки и бонусы к параметрам он получает от местной разновидности духов-хранителей – паразитов-магатам. Магатамы можно развивать, открывая все новые и новые способности, но память у героя не ахти – всего восемь слотов под разные приемы. Так что постоянно приходится решать, какие умения все еще актуальны, а какие пора стереть, чтобы освободить место для чего-то более полезного. Все стертое действительно исчезает, а не превращается в неэкипированный скилл, который легко опять сделать активным. Прокачивать позволяют и рядовых демонов – опыт они набирают медленно, но если наберут пару уровней и разучат дополнительные навыки, от них будет больше прока в генетических экспериментах. Умение геймера собирать эффективную команду постоянно подвергается проверке, а времени на натаскивание этой эффективной команды уходит целая прорва – хардкор, да и только.

Согласно сюжету, после того, как на Земле наступает апокалипсис, возрождение жизни происходит не сразу. Сперва мир находится на стадии эмбриона. Законы бытия еще не определены – это произойдет, как только кто-то возьмет на себя роль творца и задаст концепцию, которая станет фундаментом для нового общества. Демоны, в изобилии населяющие «промежуточный этап», авторами основополагающей идеи стать не могут. Такая честь выпадает только людям. В отличие от SMT I и II, герой может либо присоединиться к одному из



В Strange Journey существует система паролей – специально для того, чтобы демонами можно было обмениваться с друзьями, но она оказывается весьма кстати и в случае, когда хочется сохранить для опытов несколько вариантов одного и того же демона.

трех философских направлений, либо проголосовать против всех, и в таком случае ему предложат еще три сценария развития событий. Прежних фракций больше нет, но, например, есть те, кто за естественный отбор и власть сильнейших (ранее так характеризовали «хаос»), и есть те, кто за мир, где все подчинено общественным интересам (в чем-то похоже на то, что пропагандировали «законники»). Интересно, что разработчики показывают: авторы концепций, в силу человеческой природы, могут и заблуждаться, и откровенно лукавить, на словах провозглашая одно, а на деле желая совсем другого. Люцифер ни на чьей стороне: его интересует только то, пойдет ли персонаж против установленного Высшей Волей порядка насчет выбора концепции. Место Яхве занимает синтоистское божество огня, но сокровенная мечта Люцифера – ультимативное нарушение правил, окончательная битва сил созидания и разрушения, которая приведет к уничтожению вселенной. Новинку (с рейтингом M) локализируют и в Штатах, и в Европе – первый случай, когда игра, относящаяся к основной ветви цикла, выбирается за океан. Причем иностранцам достается не оригинальная версия, а переиздание – с дополнительным лабиринтом, улучшенным балансом и некоторым количеством новых демонов. Вдобавок, здесь в гостевой роли появляется Данте из Devil May Cry, хотя он – далеко не лучший союзник, которого может заполучить геймер (подробности – во врезке).

Поклонники рассчитывали, что четвертая часть выйдет на консолях следующего (на тот момент) поколения. Но сколько слухов ни ходило насчет SMT IV для PS3, никаких конкретных свидетельств, что игра находится в разработке, так и не появилось. И это понятно: Atlus – издатель с куда менее широкими возможностями, чем та же Capcom. Тратить деньги (и немалые) на next-gen воплощение «коренной» SMT, очень нишевого продукта по определению, – слишком большой риск для компании. Основной цикл мог бы вообще остаться без новой части, если бы не Кадзума Канеко. «Изначально мы хотели сделать масштабную RPG силами относительно небольшой команды, – поясняет режиссер Эйджи Исида. – И тогда Канеко предложил разработать для DS выпуск, похожий на те игры, благодаря которым он пришел и остался в Atlus».

Молодость протагониста ни в Nocturne, ни в SMT I и II особо ни на что не влияла – ассоциации с малолетними идеалистами из фэнтезийных RPG все равно не возникали. Но в новинке, Strange Journey, опекать предложили даже не школьника, а одного из участников интернациональной экспедиции к Южному Полюсу, где возникла некая аномалия. Завязка отличная, но с сюжетными сценками дело обстоит не сильно лучше, чем

в Nocturne. Действующие лица истории обрисованы буквально несколькими чертами. Все очень аскетично, как в RPG старой школы: знай себе, скитайся по бесконечным лабиринтам (причем с видом от первого лица, как в SMT I и II, а не от третьего, как в Nocturne). Главный источник развлечения – вербовка и генетические эксперименты над сверхъестественными существами, ведь в схватках, как и прежде, проверяется в первую очередь умение составлять эффективную команду. Strange Journey возвращает разделение алайментов на «закон», «хаос» и «нейтрал», причем в отличие от первых двух частей, герой может использовать демонов с алайментом, диаметрально противоположным его собственному. Правда, это не всегда выгодно. Например, в сражениях действует следующее правило: если боец использует навык, к которому противник уязвим, то союзники с тем же алайментом автоматически нанесут по цели дополнительный удар. Сверхъестественных существ здесь свыше 300, и правила генетических экспериментов предоставляют игроку больше свободы, чем в Nocturne. А в одном из интервью Канеко уточнил, что это действительно SMT IV, четверки в названии нет только из-за смены места действия.



В основных выпусках SMT и в сериале Persona бои до сих пор пошаговые, но их то и дело разнобразят. Вот в Nocturne число ходов, отведенных на команду в одном раунде, можно увеличить, скажем, воспользовавшись уязвимостью противника к определенным приемам.

PERSONA

Психиатр Карл Густав Юнг сперва поддерживал идеи Зигмунда Фрейда, но так и не смог согласиться с теорией, что ключевую роль в развитии личности играет энергия сексуальных инстинктов или «либидо», а также то, как эти инстинкты реализуются или подавляются по мере взросления, начиная с первых месяцев жизни. Юнг разработал собственную концепцию. Он полагал, что на личность оказывают влияние архетипы – бессознательные образы инстинктов или образцы инстинктивного поведения, идущие из глубины веков, коллективный осадок исторического прошлого, который хранится в памяти каждого человека. Такие глубинные представления – как он их называл, архетипы, – проявляются в форме мифов, сказок, грез и видений.

Связь учения Юнга и сериала Persona – самая что ни на есть прямая. Согласно Юнгу, человек постоянно борется с тенью – архетипом, вбирающим в себя те чувства, которые его обладатель отвергает. Тень не олицетворяет собой зло, сумму «плохих» наклонностей – отторгаться может, например, и детскость, и непосредственность. Одним словом, все, что, по мнению владельца, невозможно или недопустимо интегрировать в жизнь. Противоположный архетип – Персона, маска, чье предназначение – скрывать тень и таким образом служить защитным барьером для личности.

В Persona идея Персон-защитниц понимается буквально. Они материализуются на поле боя, принимая свойственный архетипам облик мифических существ: снабжают носителей заклинаниями и спецприемами. Солдат-демонов в отряд теперь





В первой Persona подземелья предлагается исследовать с видом от первого лица (от которого последующие выпуски отказываются), а в отдельных помещениях и во время сражений ракурс камеры меняется на вид от третьего лица.

Придумывая персонажей Persona 2, которые школьниками не являлись и потому не могли носить униформу, Кадзума Канеко хотел, чтобы они выглядели не слишком экстравагантно, поскольку действие разворачивается в современном мире. Тем не менее, в их образах должно было быть что-то особенное. «В случае с Улалой я, например, использовал контраст стильной одежды и бинтов, которыми она заматывает руки, даже когда не боксирует в зале», — поясняет Канеко.



вербовать нельзя, а спутникам героя и взаимоотношениям между ними уделяется куда больше внимания, чем в основном цикле. Вместо видений постапокалипсиса здесь — только современная Япония, но сверхъестественного в жизни персонажей все равно хватает.

Первая Persona выходит для PS one в 1996-м. Когда ее адаптируют для США, то удаляют один из квестов (вместе с прилагающимся подземельем), по слухам, посчитав слишком сложным. А заодно перекраивают диалоги и меняют внешний облик персонажей, стараясь создать иллюзию, будто действие разворачивается где-то на Западе. Правда, если учесть, что в игре остаются синтоистские храмы, все равно получается не очень правдоподобно. С другой стороны, это происходит в те времена, когда FF VII еще не пришла за океан и в Америке не начался бум на японские RPG. По сюжету, герои, обычные школьники, переживают видение, в котором встречаются с существом по имени Филемон (так же звали старца, который, по словам Юнга, являлся ему во снах и помог глубже осознать теорию архетипов). Тот наделяет их способностью использовать Персон в бою, что оказывается весьма кстати, когда потусторонние силы начинают наступление на родной город подростков. Катаклизм — в полном соответствии с духом Shin Megami Tensei — происходит в результате научного эксперимента.

Заброшенные фабрики и офисные здания превращаются в лабиринты, полные демонов (сейвпойнтов традиционно мало). С ними по-прежнему можно общаться при встрече, а не только сражаться. У каждого бойца в команде (в ней может быть до шести героев) есть набор из четырех вариантов поведения, которым он может следовать, чтобы повлиять на сверхъестественных собеседников (например, отругать их или спеть песню). Вдобавок демоны иногда интересуются мнением отряда по тем или иным вопросам. Перевод настолько специфический, что переговоры чаще всего получаются феерически бредовые. Цель происходящего — заставить демона несколько раз испытать заинтересованность (или, например, восторг вкупе с заинтересованностью), причем специальная шкала иллюстрирует, какой результат приносят попытки. Если все удастся, у собеседника позволят просить ценные предметы, а главное, карты Таро, которые используются для получения новых Персон. Успех переговоров также означает, что встреча на этом заканчивается, даже если демона сопровождали соратники, относящиеся к другому подвиду. То есть, по сути норма случайных поединков увеличивается, поскольку Персоны и герои прокачиваются только в боях.

В Persona 3 подземелье по сути одно — школа героев, которая в урочный 25-й час превращается в обитель теней. В ней не один десяток этажей, причем телепортационные пункты расставлены так, что сбежать можно с любого этажа, а вот быстро попасть — примерно на каждый десятый.



Обычно Персоны — персонажи из верований и легенд народов мира, хотя при этом выглядят они не всегда традиционно. Кадзума Канеко объясняет это так: мол, владельцы Персон живут в наше время и поэтому их представления о богах, духах и легендарных героях тоже несут на себе отпечаток современности. Сперва Канеко занимался дизайном сам. Но начиная с Persona 3, облик Персон (а также всех действующих лиц) — заслуга Сигэнори Создзимы (прежде ему поручали, например, рисовать портреты персонажей для диалогов в Persona 2). Интересно, что в детстве Создзима не был поклонником SMT. Ему казалось, что сериал очень мрачный, и поэтому он не поддавался на уговоры сверстников поиграть, скажем, в SMT II.

ни отыскивают взрослые (хотя большинству 20-25, есть и те, кому за 30). В этих выпусках впервые появляются Тени, хотя не вполне в юнгианском понимании. Тут это – либо апатичные люди с украденными мечтами, либо злобные двойники, созданные главным вредителем (лавкрафтовским Ньярлатотепом, посланцем хаоса) из тьмы, которая кроется в сердцах героев (то есть, негативных эмоций, вроде вины, горя, отчаяния и т.п.) Они хотят только одного – убить своих прототипов.

История первой Persona получает продолжение – в том смысле, что события вторых Persona разворачиваются спустя какое-то время после финала первой части, и некоторые знакомые персонажи возвращаются, чтобы принять в них участие. В вымышленном городе Сумару-сити, который находится где-то в Японии, начинают воплощаться в жизнь различные слухи. Например, что Гитлер жив. Или что можно набрать собственный номер и тебе ответит загадочный Джокер, который выполнит заветное желание позвонившего. Скажем, поможет отомстить давнему обидчику. Если же Джокера побеспокоить, не имея заветных желаний, последует наказание: у позвонившего отберут мечты и превратят в Тень. Когда сплетню пересказывают много людей, она обязательно материализуется. Воспользоваться чудодейственной силой молвы может даже игрок – и чтобы продвинуться по сюжету, и ради мелких бонусов вроде возможности купить очень полезное оружие. Узнаешь свежий слух – заказываешь местному детективному агентству за деньги распространять услышанное (в некоторых случаях источником и разносчиками сплетен могут стать демоны). Слухи постоянно обновляются: если не



После релиза Eternal Punishment в Atlus на время отвлекаются от Persona, и третий выпуск появляется только в июле 2006-го для PS2. Руководит его созданием Кацура Хасино, который, к слову, занимался системой «духов-хранителей» в If. До сих пор дела в сериале обстояли так: героям-школьникам очень быстро становилось не до занятий, когда сверхъестественное врывается в их жизнь. В Persona 3 им так легко отделаться не дают. С происшествиями потустороннего свойства придется разбираться, не отвлекаясь от учебного процесса. Трудностям поиска собственного «я» по-прежнему уделяется много внимания, но главное, над чем предлагают задуматься, – это тема смерти и связанный с ней постулат Зигмунда Фрейда о том, что человечеству свойственно бессознательно стремиться к возврату в состояние небытия. Битва добра и зла, которую так часто изображают в фэнтезийных RPG, уступает место схватке представлений о том, как относиться к бренности всего сущего. Даже ритуал вызова Персон – воплощение девиза *memento mori*, поскольку героям теперь требуется символически застрелиться.

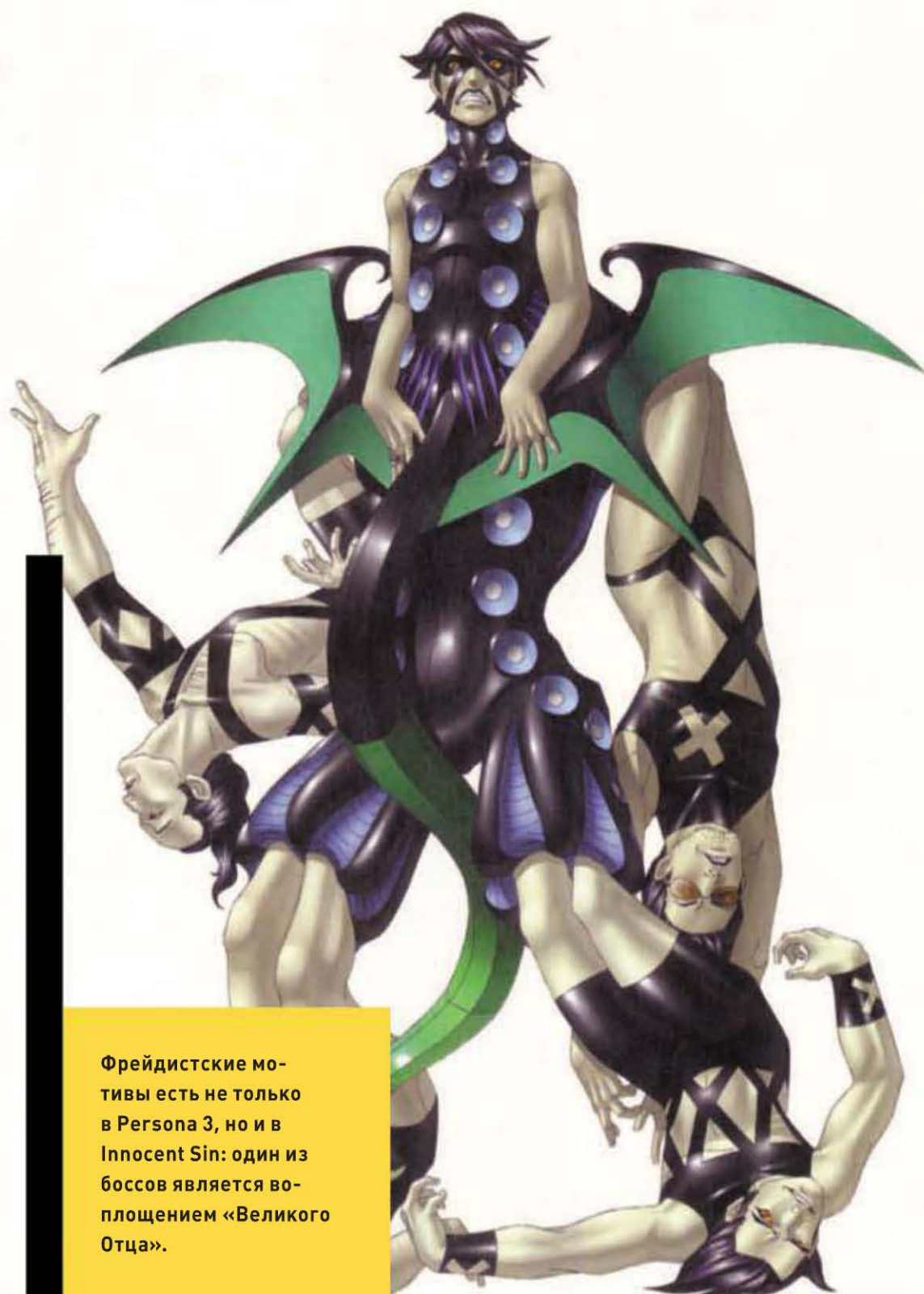
Команде противостоят не демоны, а монстры-Тени, порожденные человеческим разумом негативные эмоции, которые выбираются на волю в урочный 25-й час. Большинство людей в этот момент защищены от них оболочками-гробами, но некоторые «окуклиться» не успевают и становятся легкой добычей для чудовищ. Исключение – владельцы Персон: они и свободно ходить по городу могут, и защитить себя в состоянии. В дополнительном эпизоде-квесте, который опубликовали спустя некоторое время после релиза оригинальной игры,



наведываться регулярно к осведомителям, можно пропустить часть побочных квестов.

Персонажей больше не нужно расставлять на поле, а во время сеансов общения с демонами бойцы могут не только использовать собственные «разговорные» навыки, но и разыгрывать спектакли совместно (до трех участников). Правила усложняются: отныне «счастливые» демоны соглашаются заключить с командой контракт. Это не подразумевает, что договорившись с одним Джеком Фростом, обеспечиваешь себе защиту от атак других Джеков Фростов. Но если снова заставить «контрактника» обрадоваться – он поделится полезными предметами, деньгами, а то и слухами. Карты Таро собеседники отдают только в состоянии энтузиазма. У Персон же появляются Fusion Spells – комбо-атаки, которые выполняются, когда необходимые для них заклинания скастованы в определенной последовательности.

Persona 2: Eternal Punishment – утешение за депрессивный финал Innocent Sin (вообще IS и Persona 3 могли бы посоревноваться друг с другом в депрессивности финала). По геймплею она очень близка к IS, но у каждого персонажа теперь только один «переговорный» навык. Перевод, к слову, стал лучше. В отличие от IS, ее до сих пор не адаптировали для PSP – не исключено, что римейк приютит PS Vita.



Фрейдистские мотивы есть не только в Persona 3, но и в Innocent Sin: один из боссов является воплощением «Великого Отца».



Череп Джонсон из *Shadows of the Damned* одобряет фрейдистский дизайн и название любимого телефона Игоря (bone phone), по которому тот вызывает Персон.

уточняется, что Персоны – по сути те же Тени, но взятые под контроль. Интересно, что свободно менять их может только персонаж игрока. Остальные остаются верны дефолтным «маскам» и обзаводятся новыми только когда старые эволюционируют.

«Симулятор школьника» и боевые вылазки тесно взаимосвязаны. Когда герой зубрит уроки по вечерам, поглощает полезную для здоровья еду или ходит на ужастики, растут его параметры интеллекта, обаяния и смелости. Чем хуже они развиты, тем меньше потенциальный круг знакомств персонажа. А расширять его просто необходимо. Доверительные отношения с окружающими (или, как их здесь называют, *social links*), заменившие переговоры с демонами, преобразуются в бонусный опыт. И это сильно упрощает прокачку Персон, а значит, помогает быстро получить нужные умения. Самое сложное – составлять эффективное расписание. То есть, балансировать занятия, связанные с самосовершенствованием, сеансы общения и боевые подвиги.

Persona 3 переиздавали несколько раз. В *Persona 3: FES* оригинальную игру дополнили новым эпизодом, уточняющим, что же произошло с протагонистом в «хорошем» финале. В центре повествования оказывалась Айгис, робот с человеческими эмоциями. Эпизод можно было также приобрести отдельно. А в римейке для PSP появилась возможность пройти игру за девушку. В силу технических ограничений платформы кое-чем пришлось пожертвовать: например, при путешествиях по городу персонаж отображается в виде курсора. Зато боевую систему подправили, разрешив контролировать действия соратников, как в *Persona 4* (в оригинальной РЗ ими

Начиная с *Persona 3*, Филемон больше не общается с главным героем – остается только Игорь (см. рис. справа), владелец «Бархатной Комнаты», где предлагается производить генетические эксперименты над Персонами. Но, как утверждают в Atlus, Филемон не исчез – его олицетворяют синие бабочки.



управлял AI). И заодно позволили вмешиваться в ход событий так, как это не удалось бы в оригинале: скажем, спасти от смерти героя, который раньше неизменно погибал.

В *Persona 4* местом действия становится не мегаполис, а городок где-то в сельской местности, хотя речь по-прежнему идет о современной Японии. Геймплей очень похож на то, что предлагает *Persona 3*. Представления Юнга о Тенях здесь иллюстрируются наиболее полно. Попадая в зателевизионное пространство Полночного Канала, люди сталкиваются со своими отвергнутыми эмоциями. Если они сумеют их принять, то монстры-Тени превращаются в Персон. Если же отрекутся – Тень попытается убить владельца. Сам Полночный Канал характеризуется как отражение коллективного человеческого сердца, то есть, по сути, как то самое общее бессознательное. Принять себя полностью – этот лейтмотив в итоге делает *Persona 4* менее мрачной, чем *Persona 3*, хотя тут не обходится и без таинственных убийств, и без их виновника, которого нужно непременно вычислить. Кацура Хасино, снова возглавивший команду, уточняет, что у *Persona 4* есть и еще одна тема: как разные люди обрабатывают информацию.

Сериал *Shin Megami Tensei* предлагает еще немало интересного. Но о том, какие интересные ответвления пока остаются без продолжения, как сейчас продолжает развиваться сериал *Persona*, как демоны научились пожирать других демонов и как киборг Распутин вместе с inferнальными матрешками терроризировал Японию начала прошлого века, рассказ пойдет в продолжении этого спецматериала. **СИ**



Будет ли у персонажа, скажем, иммунитет ко льду или, напротив, уязвимость к этому элементу – зависит от экипируемой Персоны.

В *Persona* среди NPC можно увидеть и геймдизайнеров: например, «демонический художник» в *Persona 2* срисован с Кадзумы Канеко.



(game)land

Подпишись! shop.glc.ru

Вышиваю
крестиком



Хакер



Свой Бизнес



Total DVD



Фотомастерская



Страна Игр



Железо



Т3



По всем вопросам
обращайтесь
по телефону:

8-800-200-3-999



В КОНЦЕ ФЕВРАЛЯ В ПРОДАЖУ ПОСТУПАЕТ SYNDICATE, ЛУЧШАЯ ИГРА 2011 ГОДА – DEUS EX: HUMAN REVOLUTION. В МИРЕ ТРЕВОЖНО, ЗАПАДНОЕ ОБЩЕСТВО ПОТРЕБЛЕНИЯ И ОБЕСПЕЧИВАЮЩАЯ ЕГО ПОЛИТИКО-ЭКОНОМИЧЕСКАЯ СИСТЕМА СМЕРТЕЛЬНО БОЛЬНА, И ВПЕРВЫЕ ЗА МНОГО ЛЕТ АНТИУТОПИЯ КИБЕРПАНКА СНОВА ДРАЗНИТ ЧИТАТЕЛЕЙ, ЗРИТЕЛЕЙ, ГЕЙМЕРОВ СВОЕЙ АКТУАЛЬНОСТЬЮ. В ЧЕСТЬ ЭТОГО МЫ РЕШИЛИ ПОДНЯТЬ АРХИВЫ И ВНОВЬ РАССКАЗАТЬ ВАМ О МИРЕ ХАКЕРОВ, КОРПОРАЦИЙ И ТОТАЛЬНОГО СОЦИАЛЬНОГО ДАРВИНИЗМА.

П

одобно многим явлениям, киберпанк пришел в нашу страну слишком поздно, успев расцвести на родине (коей являются США) пышным цветом, породить новую субкультуру и потихоньку сойти на нет, хлопнув перед уходом дверью в виде напутственной статьи Стерлинга «киберпанк в 90-х».

Все, с чем мы имели дело в последние годы, – попытки гальванизировать труп с самыми разными целями. Одни банально хотят заработать деньги на красивом сеттинге, другие честно пытаются продолжить дело отцов-основателей и обновить канонические модели общества и иные основополагающие элементы жанра (все они являются продуктом 80-х годов, когда никто не мог и предположить, куда заведет нас информационная революция) в соответствии с современными реалиями. Киберпанк мертв и сохранился лишь в виде «элементов» в мейнстриме (то есть в «обычной» литературе, для которой почему-то в русском языке нет подходящего термина), фантастике и фэнтези, геймерских романах (и «виртуалке» вообще – так принято называть литературу «о компьютерах», не являющуюся киберпанком), политических боевиках, обработанных литературно сборниках фельетонов – практически во всем, что заслуживает названия «современная литература». Спроецируйте это на кино, аниме и игры, добавьте многочисленные переиздания произведений отцов-основателей – получите полную картину того, что ныне представляет собой киберпанк.



КИБЕР

ЧТО ТАКОЕ КИБЕРПАНК?



ЧТО ТАКОЕ ПАНК.

DEUS EX

Жанр: RPG Платформа: PC, PlayStation 2 Издатель: Eidos Interactive
Разработчик: Ion Storm Год выпуска: 22 июня 2000 года

Идеальный киберпанк. Эталон. Если сомневаетесь в определении жанра, смотрите в сторону DS, там есть все. В основе каждого хорошего киберпанковского произведения заложен анархизм и борьба с тоталитаризмом во всех его проявлениях. Герои могут служить в мегакорпорациях или даже в мощных правительственных учреждениях, и даже разделять взгляды своих боссов, но читатель, зритель, игрок никогда не проникнется симпатией к подобным бюрократическим машинам. Авторы стараются показать не сплоченный коллектив, но продажных чиновников, бессловесных и бесправных подчиненных, несправедливость общественных отношений. Киберпанковские произведения глубоко социальные. О чем трижды прославленная Deus Ex? О бравом парне в черном и с пистолетом? Ни разу. Нам повествуют о гибельности и порочности борьбы за власть, о подвигах тираноборцев, о свободе совести. И к какой концовке вы бы ни пришли – к «плохой» или «хорошей» ощущение тошноты при упоминании об UNATCO не пройдет все равно.



ЗРИМ В КОРЕНЬ

Строго говоря, называть киберпанк одним из направлений научной фантастики некорректно. Его целью отнюдь не является популяризация научных идей, описание радужного будущего, каким оно виделось в эпоху НТР. Корни его следует искать скорее в кризисе традиционной, «твердой» НФ, когда времена Хайнлайна, Азимова и Брэдбери прошли и перед фантастикой стал маячить призрак самокопирования – отсутствие новых идей и легкость сочинения боевиков-однодневок с шаблонным сюжетом и очередным «миром будущего» отбрасывали и так не слишком-то уважаемый жанр на дно интересов читателя-интеллектуала. Описания гиперпространственных движков и бластеров, подозрительно однообразные, успели наскучить – вне зависимости от реалистичности их технической базы. Появившиеся в обществе сомнения относительно того, что научный прогресс действительно является панацеей, решающей все проблемы человечества, и перманентное ожидание ядерной войны служили отличным фоном для смещения интересов из технико-развлекательной сферы («как именно человек будущего будет путешествовать в космосе», «каким оружием морпех сможет отстреливать монстров») в область, затрагивающую внутренний мир человека. Читателей и авторов по-прежнему интересовало поведение обычного человека в необычных обстоятельствах (постъядерный мир, параллельное измерение, город инопланетян...), но акцент делался уже на «человеке», а отнюдь не на обстоятельствах. Фантастика осмелилась сыграть на поле традиционной литературы.

ТРИЛОГИЯ «КИБЕРПРОСТРАНСТВО» (CYBERSPACE), УИЛЬЯМ ГИБСОН

Первая трилогия Гибсона, в которую вошли романы «Нейромант» (Neuromancer), «Граф Ноль» (Count Zero), «Мона Лиза овердрайв» (Mona Lisa Overdrive), а также рассказ-приквел «Джонни-мнемоник», наиболее близка к тому, что следует считать каноном киберпанка. Хакеры (здесь они называются «ковбоями»), компьютеры («деки»), виртуальная реальность («матрица»), клонированные убийцы-ниндзя, искусственный интеллект со швейцарским гражданством, бойцы-наемники, имплантаты и боевые программы – полный набор того, что позже стало шаблонными ходами. Уже в названиях романов Гибсон, как и его коллеги-последователи, использовал прием конструирования «жаргона будущего». Своеобразным «каноническим» стала и традиция российских издателей киберпанка переводить многозначные термины некорректно или как минимум неудачно, ведь под «count» – в случае с Count Zero – в первую очередь имелось в виду слово «счет»... Мир будущего по Гибсону контролируется транснациональными корпорациями, преимущественно – японскими. Россия описывается осторожно – как источник мощного оружия и

беспринципных интеллектуалов-анархистов, остающийся, однако, «белым пятном» для героев. Соединенные же Штаты традиционно низведены до состояния повергнутой империи, расколотой на части. Околоземная орбита постепенно заселяется, но процесс контролируется не международным сообществом, а случайными людьми – эксцентричными семейными кланами, сектантами, бродягами-хиппи. Во всемирной сети зарождается разум, однако не в виде привычного нам искусственного интеллекта, а мистических существ в духе религии Вуду. Неудивительно, что для описания такого мира автор активно использует заимствования из других языков, чаще всего – русского и японского, – это также стало одной из отличительных черт киберпанка. Главные герои романов Гибсона – неудачники, отбросы общества, выброшенные на помойку винтики Системы. Вступая в конфронтацию с корпорациями или правительством, они отнюдь не пытаются изменить статус-кво, им вполне достаточно просто выжить в этом мире, играя по его правилам и выбирая правильную сторону. Ведь когда на помощь приходит «девушка в джинсах цвета засохшей крови», многое становится возможным...





SHADOWRUN

Жанр: RPG Платформа: Mega Drive Издатель: Sega
Разработчик: Blue Sky Software Год выпуска: 1996

Российским геймерам мир Shadowrun должен быть знаком также по нескольким переведенным у нас книгам. Не изобретая велосипед, их авторы соорудили вполне симпатичные боевики в мире, строго соответствующем канонам киберпанка. Главная «фишка» Shadowrun – предположение о том, что в будущем произойдет некий генетический взрыв, в результате чего человечество расслоится на обычных людей и условных «эльфов», «гномов» и прочих «орков». Появятся и люди со способностями к магии...

Игра Shadowrun дотошно реконструирует все реалии книг. Три героя – декер (хакер), воин и маг. Задания, которые надо получать у безликих «мистеров джонсонов». Интриги мегакорпораций и бандитские войны, дорогие имплантаты и тяжелое оружие, кварталы нищих и места обитания преуспевающих граждан, – все это воспроизведено в игре. Не забыты и сетевые войны, ведь в роли декера взломом компьютерной защиты заниматься придется чаще всего. В остальном – типичная RPG в «писишном» стиле. Получаете задания, зарабатываете деньги, подбираете экипировку и постепенно продвигаетесь по сюжету.

ПРЕДТЕЧИ КИБЕРПАНКА

Одним из первых авторов, порвавших с шаблонами, стал хорошо известный и у нас Альфред Бестер. Отказавшись от простого и правильного языка в пользу чудовищной смеси жаргона и придуманных словечек «будущего» (вплоть до использования особенностей верстки текста в качестве стилистического приема), не делая скидку на не слишком высокий интеллектуальный уровень «среднестатистического любителя фантастики», не уделяя особого внимания техническим деталям за исключением имеющих прямое отношение к сюжету, он смог яркими штрихами обрисовать мир будущего, отчаянно схожий с представленным в «Нейроманте» или, скажем, «Схизматрице». Телепаты, живущие в своем обособленном мирке – и одновременно проникающие во все сферы человеческой деятельности. Власть крупного бизнеса, сочетающего в себе черты современных американских гигантов и транснациональных мегакорпораций по Гибсону. Доведенная до идиотизма, выродившаяся Американская мечта. Вот где живут герои Бестера. И главная роль в его романах отводилась отнюдь не простому пареньку с сельской планеты, не сумасшедшему ученому и не бравому солдату земных космических сил. Под прицелом оказались не среднестатистические обыватели и не хорошие парни – лишь отбросы общества и его сливки, причудливым образом связанные. Наркоманы, убийцы, беспринципные бизнесмены – их образ мыслей, их действия выпукло обрисовывали то же, что и чувствовал обыватель, но ярче и сильнее.

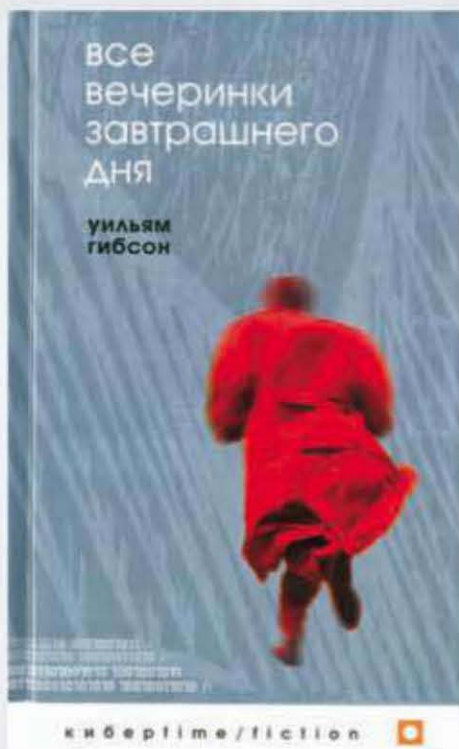
Последовавшая затем «Новая волна» фантастики, наиболее ярким представителем которой был Филип Дик, во многом подготовила почву и для киберпанка, а поставленный по мотивам одного из его произведений фильм «Бегущий по лезвию бритвы» и вовсе стал классикой жанра. Но Дика по большому счету не интересовали компьютеры, а если по ходу действия требовалась виртуальная реальность, то для ее технической реализации использовались наркотики. Да и протестом против общества в его романах чаще увлекаются не отбросы общества, а честные и немного наивные «интеллигенты» (как они назывались бы на постсоветском пространстве)... не брезгающие марихуаной, естественно. Другие фантасты из «Новой волны» также время от времени в своих работах приближались к киберпанку, но практически всегда компьютеры в их работах были подобны «колесу-призраку» Желязны, непонятной вещью в себе, символом противостояния науки и магии, не более того. «Новых фантастов» интересовал человек и только человек.



СХИЗМАТРИЦА (SCHISMATRIX), БРЮС СТЕРЛИНГ

«Схизматрица» (или «Шизматрица»), произведение главного идеолога движения, наглядно демонстрирует, что наличие хакеров и виртуальной реальности – отнюдь не обязательные атрибуты киберпанка. Нанотехнологии, совершенствование разума и тела людей – вот удел тех, кто обитает на гигантских орбитальных станциях, астероидах и немногих колонизированных планетах (ресурсы Земли полностью исчерпаны). Если у Гибсона человек остается человеком даже в информационную эпоху, то здесь мы имеем дело с эволюцией и тела, и сознания. Уследить за всеми хитросплетениями сюжета, разобраться в группах и фракциях, между которыми мечется главный герой – дипломат Абеляр Линдсей, прыгая со ступеньки на ступеньку, бывает достаточно сложно – эта книга из тех, что требуют неоднократного перечитывания. Благо под соусом приключений главного героя нам выдают немалую порцию философских рассуждений, имеющих отношение к нашему с вами миру.

Основной конфликт «Схизматрицы» (а также нескольких рассказов и повестей этого цикла) – противостояние двух основных сил, шейперов и механизмов, сторонников генной инженерии и компьютерных технологий соответственно. Никаких отсылок на ситуацию времен Холодной войны (чем любили заниматься фантасты середины прошлого века), в данном случае имеет место раскол человечества вплоть до исчезновения самого понятия «человека» как вида. Каждая группка, какой бы малой она ни была, исповедует свои собственные ценности и является самой-себе-цивилизацией, благо технические возможности позволяют. Все вместе они составляют устойчивую, исправно функционирующую модель общества, приспособляющуюся к любым внешним воздействиям.



«ВИРТУАЛЬНЫЙ СВЕТ» (VIRTUAL LIGHT), «ИДОРУ» (IDORU), «ВСЕ ВЕЧЕРИНКИ ЗАВТРАШНЕГО ДНЯ» (ALL TOMORROW'S PARTIES),
УИЛЬЯМ ГИБСОН

Вторая трилогия Гибсона появилась на свет в конце 90-х и практически не эксплуатирует темы, принесшие популярность первым романам. Оставаясь в рамках схожего киберпанковского мира, автор не акцентирует внимание на компьютерных технологиях, ему интереснее судьба тех, кто живет и работает в обычной реальности. Емкими, образными выражениями («Виртуальный свет» в оригинале читать едва ли не сложнее, чем пьесы Шекспира) буквально на первой же паре страниц вырисовывается мрачная картина постиндустриальной эпохи. Если в 80-х киберпанки гордились точностью в описании технологий будущего, то здесь уже заметна большая работа по описанию политического устройства, базирующаяся на удивительно точных (по меркам западной литературы) знаниях о современных реалиях (особенно это касается все тех же России, Японии, а также стран Азии и Латинской Америки). Очень заметно влияние Стерлинга – «Виртуальный свет» можно было бы принять за «продолжение» его романа *Zeitgeist*.

Если отвлечься от служащих ненавязчивым фоном боевых сцен, то главным героем «Виртуального света» стоило бы считать Мост (а также исследователя его феномена – японского студента-интеллектуала Ямадзакки), полуразрушенный и незаконно заселенный, символ перемен, которые, по мнению Гибсона, рано или поздно опрокинут существующий порядок. Мост возник из ниоткуда, сам по себе, существовал под носом у правительства, предпочитавшего его не замечать, к каркасу Моста присоединялись все новые, разношерстные и неожиданные элементы, в конце концов некая критическая точка была пройдена и родилось нечто новое – новый мир со своими законами, способный расти и защищать себя от внешних воздействий. Налицо переход количественных изменений в качественные – любимая тема Гибсона.

К сожалению, очень странно выглядит ситуация с изданием книг трилогии в России. Дело в том, что второй роман («Идору», т.е. *Idoru*, *Idol* – поп-звезда в Японии) так и не был переведен, хотя первый и третий давно уже находятся в продаже. К счастью, ни о каких прямых сиквелах (где обязательно необходимо знать «содержание предыдущей серии») речь не идет, поэтому пока можно и потерпеть.



ФОРМАЛЬНОЕ ОПРЕДЕЛЕНИЕ

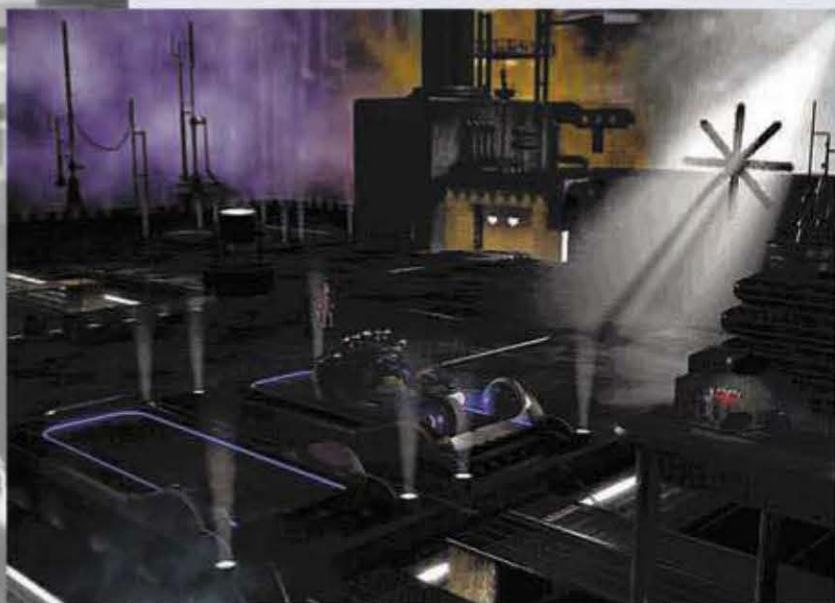
Следуя законам диалектики, киберпанк вообрал в себя не только завоевания «Новой волны», но и приемы предшественников. Сохранив высокие требования к литературным качествам текстов, его основатели (Уильям Гибсон, Брюс Стерлинг, Руди Рюкер, Майкл Суэзвик) стали столь же серьезно относиться и к техническим деталям. Можно смеяться над тем, что Гибсон ничего не понимал в компьютерах и по мало-мальски серьезным вопросам консультировался со Стерлингом, но нужного результата он всегда добивался и грубых ляпов не допускал. Впрочем, традиция «знать по чуть-чуть, но зато все» в киберпанке относится не только к компьютерам.

Так что же такое «киберпанк»? Впервые этот термин как определение литературного направления использовал критик Гарднер Дозуа, окрестив им романы, где внимание уделялось развитию информационных технологий, виртуальной реальности и смежным темам. Кроме того, так же назывался один из рассказов Брюса Бетке. Предполагалось, что это насмешка, однако ее объектам термин понравился, после чего и был взят на вооружение. И это неудивительно – в этом слове содержится все, что необходимо любителям раскладывать жанры по полочкам. «Кибер» – это высокие технологии, не обязательно информационные, но имеющие непосредственное отношение к совершенствованию челове-

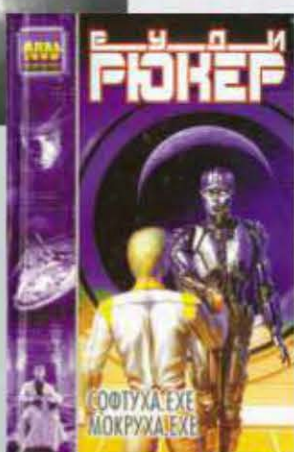


BLADE RUNNER

Жанр: adventure Платформа: Windows Издатель: Westwood Studios
Разработчик: Westwood Studios Год выпуска: 1997



Казалось бы, что может быть проще, чем сделать игру по мотивам одного из самых культовых киберпанковских фильмов и уповать исключительно на его культовый статус? Но так уж сложилось, что Blade Runner-игра достойна статуса кulta едва ли не в той же степени, что и Blade Runner-фильм. Да, это не лучший квест на свете. Участие игрока в происходящем в основном сводится к угадыванию, где и в какой момент нужно появиться, – дальше все происходит само собой. Но это поистине гениальный киберпанк-проект. О том, что разработчики способны сотворить шедевр самостоятельно, говорит хотя бы тот факт, что они создали собственного главного героя (а не заимствовали его из фильма), биографию которого пересказать просто невозможно, потому что она меняется от прохождения к прохождению. В этом вся уникальность Blade Runner, сценарий к которому, кстати, написал Хэмптон Фэнчер – сценарист «Бегущего по лезвию». Это не просто мрачный квест про мрачный мегаполис, где всегда идет дождь и где на улицах отстреливают рипликантов. Это история, которую мы сами создаем. Выбирая различные варианты поведения при общении с людьми и – особенно – с рипликантами, мы ведем героя к одному из множества финалов. И каждый из них – это новое «а что если?». И каждый из них заставляет верить: это еще не конец.



ТЕТРАЛОГИЯ «ОБЕСПЕЧЕНИЕ» (WARE), РУДИ РЮКЕР

Романы Руди Рюкера долгое время не переводились на русский, хотя созданы они были примерно в то же время, что и первая трилогия Гибсона. Описывая мир, в каждом новом романе все дальше и дальше уходящий от современного, Рюкер успел затронуть все основные темы киберпанка – виртуальную реальность, искусственный интеллект, породивший целую новую расу разумных существ, неолуддизм, в одиночасье избавивший человечество от компьютеров, и приход им на смену информационных технологий на основе

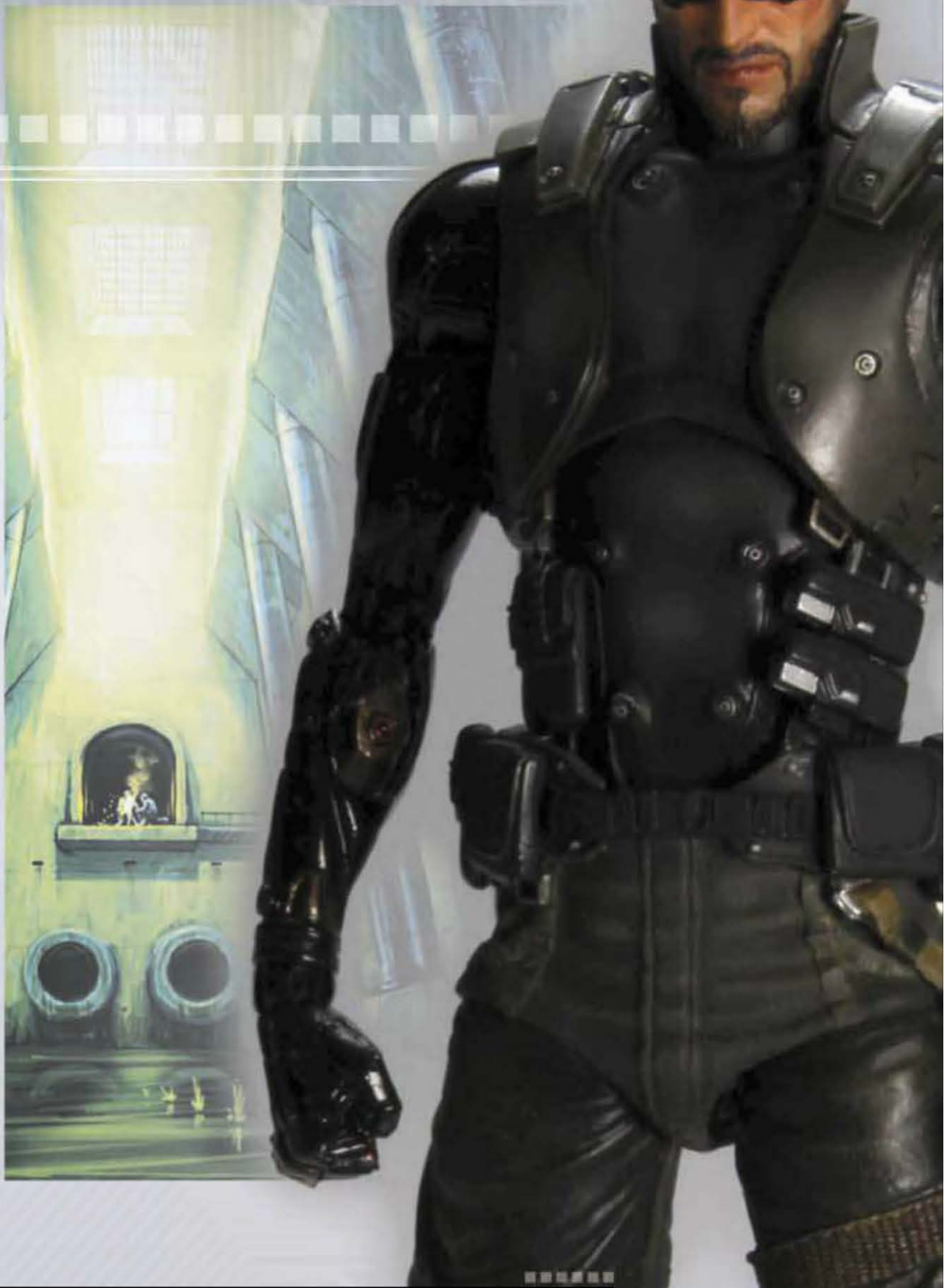
биологических компонентов. Наиболее ценное в романах – обилие уникальных сюжетных находок, социально-экономических моделей и свойственных им проблем. Презируемые обществом извращенцы, предпочитающие секс с разумной резиновой (и вонючей-вонючей!) женщиной, – это еще не самые экзотичные герои Рюкера. Тем не менее, основные идеи были неоднократно обсуждены еще в романах фантастов «Новой волны» – в первую очередь, Филипа Дика, а язык заметно менее богат, чем у двух других отцов-основателей киберпанка. К сожалению, названия романов (Software, Wetware, Freeware и Realware) были абсолютно бездарно переведены на русский («Софтуха.ехе», «Мокруха.ехе» и «Халявинг.ехе», четвертый пока не вышел), поэтому следует уточнить, что под Wetware понималось программное обеспечение для биокомпьютеров (один из широко распространенных киберпанковских терминов), а к сериалам в духе «Слепой против крутого» это произведение никакого отношения не имеет.

ческих возможностей. Не космические корабли и бластеры, но компьютерные сети, циркулирующие в крови наномашин, манипуляции с генами, искусственные имплантаты, биороботы и виртуальные разумные существа. «Панк» – это протест против Системы, это изгои и анархисты, тараканы, живущие в щелях фундамента сурового высокотехнологического общества. «Кибер» – антураж, актуальная тема для обсуждения, модель для построения общества, «панк» – лейтмотив произведения.

Хотел бы обратить внимание на то, что формально киберпанк – никоим образом не отдельный литературный жанр, ведь тогда «жанрами» пришлось бы признать еще с десяток столь же узких направлений фантастики. Стерлинг называет киберпанк «литературным движением», под влиянием которого и создавались работы, ставшие каноническими. Соответственно, «чистый» киберпанк – лишь то, что удовлетворяет духу движения, схожие внешние атрибуты в расчет не берутся вовсе. Именно поэтому к нему можно отнести фэнтезийную, казалось бы, «Дочь железного дракона» Суэнвика, но не «Лабиринт отражений» Лукьяненко, равно как и всю «виртуалку», вышедшую из-под пера российских авторов вне зависимости от ее качества. Канонам жанра удовлетворяют простенькие боевики серии Shadowrun, но никак не модная и богатая, казалось бы, на философские изыски «Матрица».

ВЗЛЕТ И ПАДЕНИЕ КИБЕРПАНКА

Первым громким успехом киберпанка стало появление в 1984 году романа «Нейромант» Уильяма Гибсона, ставшего символом «выхода киберпанка из пеленок» (по словам Орсона Скотта Карда). Впрочем, еще годом раньше был опубликован роман «Программное обеспечение» Руди Рюкера, а «Искусственный ребенок», первая работа Стерлинга в этом направлении, – и вовсе в 1980. Сразу оговорюсь, что о «виртуалке» речь не идет – тогда пришлось бы вспомнить еще с десяток произведений. Окончательно оформилось движение после появления «Схизматрицы» Стерлинга в 1985, рупором его были фэнзины – в первую очередь «Дешевая правда» (Cheap Truth), распространявшаяся принципиально бесплатно. Писатели-киберпанки предлагали своим молодым коллегам порвать с шаблонами, не прислушиваться к мнению авторитетов, творить свободно и искренне. И, естественно, подавали пример сами. Например, один из ранних романов Руди Рюкера «Белый свет» критики относят к «трансреализму», читай – «беллетризованному бреду сивой кобылы». Вряд ли кому-то из маститых фантастов, штампующих боевики про космических рейнджеров, пришло бы в голову описывать путешествие не вполне вменяемого математика по загробному миру, представленному в виде множества счетных множеств. Загруженность терминами из высшей математики отпугнет любого читателя, слабо ориентирующегося в трансцендентных числах, но это не волновало киберпанков. Красиво, смело, оригинально? Годится! Другое дело, что борцы с авторитетами вскоре сами стали писателями с мировой известностью, их романы приносили солидный доход, и проповеди об отказе от коммерческого подхода к работе звучали уже как-то глупо, на что и жаловался Стерлинг в своей статье о «киберпанке в 90-х». Оставив молодежи право сочинить свое собственное движение (коего мы так и не дождались), отцы-основатели ударились в жанровые эксперименты. Они продолжают и по сей день.



МАШИНА РАЗЛИЧИЙ (THE DIFFERENCE ENGINE), БРЮС СТЕРЛИНГ, УИЛЬЯМ ГИБСОН

Роман The Difference Engine (правильный перевод – «Разностный автомат»), совместно написанный Гибсоном и Стерлингом, в свое время многими расценивался как символ заката киберпанка. Дескать, разочаровавшиеся в своем детище отцы-основатели придумали новое модное словечко – паропанк (steampunk), описывающее мир, где компьютеры были созданы на другой, более примитивной технологической базе, да сочинили вдвоем опус на эту тему. Интересно, что в данном случае речь идет не о фэнтези, а об альтернативной истории – ведь Чарльз Бэббидж, считающийся изобретателем компьютеров, действительно мог довести до ума свое изобретение и пустить его в массовое производство. И тогда «композитное изображение, оптически закодированное аэропланом сопровождения трансканального дирижабля» было бы для кого-то обыденным понятием.

За жанр альтернативной истории берутся многие писатели, однако они предпочитают ограничиться несколькими яркими и легко понятными читателю штрихами, отделяющими придуманный мир от реальности, а затем практически не уделять внимания правдоподобности происходящего. Гибсон и Стер-

линг изучили мир Ады Байрон и Джона Китса тщательнее, чем иные авторы исторических романов, практически каждое упоминаемое на страницах романа имя или событие имеет прообраз, который читателю-эрудиту должен быть хорошо знаком – остальным придется поминутно обращаться к примечаниям (порядка 40 страниц, к слову). И все это авторам пришлось перекроить с учетом главной отличительной черты общества – информатизации. Естественно, реалистичной – никаких всемирных сетей, спутников и боевых роботов, лишь перфокарты, системы автоматического управления производством и компьютеризированная картотека в Скотланд-Ярде. Интересно, что ближе к концу книга приближается по стилю к публицистике; сюжет, повествующий об охоте за ценными данными, политических играх и попытке вооруженного восстания, вяло затухает и служит лишь поводом для описания тех или иных деталей мира.

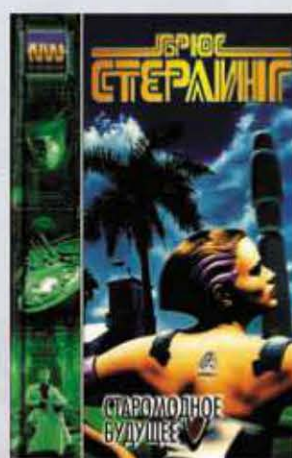
«Машина различий» была впервые опубликована в России в прошлом году, в новой серии «киберtime/fiction». Интересно, что в аннотации не было сказано ни слова о «фантастике» – дабы не отпугнуть любителей мэйнстрима. То есть, в отличие от ранних работ авторов-киберпанков с обилием «приключений тела», этот роман позиционируется исключительно как литература для интеллектуалов. И, естественно, таковой и является.





В СУХОМ ОСТАТКЕ

Что дал киберпанк миру? Являясь по своей сути фантастикой предупреждения, он не конструирует ни утопию, ни антиутопию, не переносит и современную модель общества в будущее. В отличие от всех этих трех рецептов, мир киберпанка устроен логично, он может существовать в действительности, устойчив к внешним и внутренним воздействиям – к слову, никакими «спасениями мира» герои никогда не занимаются – такая ситуация попросту невозможна. Киберпанк говорит о том, что люди выживут в любой ситуации, другое дело, кем они после этого станут. А выживать нам придется. «Мания величия гуляет по аудиториям университетов, где каждый мальчишка разрабатывает план по размещению вселенной в наперстке», – говорит Стерлинг, и предупреждает, что опасность может поджидать нас буквально за углом. Какое изобретение перевернет нашу жизнь с ног на голову, какая искусственно вызванная эпидемия выкосит половину населения Земли, где грань между требованиями безопасности общества и свободой личности? Вопреки мнению современных российских поклонников, киберпанк – это не движение страстных любителей компьютеров, желающих поставить себе «чип в черепушку». Киберпанк – это движение тех, кто хочет остаться сам собой в мире тотального господства новых технологий. В том числе и используя последние на высоком профессиональном уровне. Герои киберпанка полностью свободны от оков морали, они стоят за рамками добра и зла. Для достижения главной цели – свободы – все дозволено. И не стоит упрекать киберпанк в пропаганде насилия, наркотиков и еще черт знает чего, каково общество – таковы и ценности. Как пишет Стерлинг, «во вселенной киберпанка мысль о том, что существуют некие священные границы, в которых должен держаться человек, – заблуждение. Священных границ, защищающих нас от самих себя, не существует». А кто может быть уверенным в том, что не доживет до момента, когда эта вселенная станет реальностью?



СТАРОМОДНОЕ БУДУЩЕЕ (A GOOD OLD-FASHIONED FUTURE), БРЮС СТЕРЛИНГ, РУДИ РЮКЕР

Сборник рассказов Брюса Стерлинга (один написан совместно с Рюкером) с одной стороны, удачно эксплуатирует и дополняет идеи романа Zeitgeist, с другой – отдает дань будущему, каким оно виделось в 80-х годах. События последних десятилетий – экономический кризис в Японии, крах Советского Союза, растущая мощь Соединенных Штатов, появление всемирной Сети в виде места для развлечения тинейджеров и домохозяек – свидетельствуют, казалось бы, о том, что киберпанки ошиблись в своих прогнозах. Но, слегка уточнив детали и не стараясь заглядывать слишком уж далеко, можно продолжить эксплуатировать все тот же источник вдохновения. И проблемы поднимать исключительно актуальные. Так, рассказ «Манекензко» – гимн тем, кто работает, общается и заводит себе новых друзей исключительно через Сеть и ехидная насмешка над не признающими такого образа жизни людьми. «Жирный пузырь удачи» – тонкое издевательство над жаждущими нефтяных богатств техасскими магнатами. «Последний шакальчик», прелюдия к Zeitgeist, честно и откровенно описывает психологию выходцев из России конца 90-х. «Священная корова» конструирует будущее, где почти весь «золотой миллиард» пал жертвой коровьего бешенства, а оставшиеся в живых жители некогда благополучных стран снимают индийские фильмы для новых повелителей мира. А как вам вполне пелевинская идея о сотнях террористов-фанатиков, которые по собственной воле сели в предоставленный правительством гигантский макет космического корабля и поверили, что они якобы летят к звездам? Жаль лишь, что перевод местами сильно хромает – сборник вышел не в элитной серии «киберtime/fiction», а в заметно более слабой New Wave – ощущения примерно те же, что и при чтении версий «Властелина Колец» с «Торбинсом» и «Сумкинсом».

SYSTEM SHOCK

Жанр: action/RPG Платформа: PC Издатель: Origin Systems
Разработчик: Looking Glass Technologies Год выпуска: 1994

System Shock действительно шокировал общественность. Такого никто не ждал и ждать не мог. Количество возможностей, предоставляемых игроку в System Shock, даже сейчас кажется впечатляющим, а уж в далеком 1994 году... Динамичный 3D action, навороченная RPG, атмосферная адвентюра – разве можно было не влюбиться в такое? Но нас с вами сейчас интересует другое. System Shock стал едва ли не первой на сто процентов киберпанковской игрой. Главный герой (хакер, естественно) по просьбе одного таинственного субъекта взламывает компьютер SHODAN, за что получает возможность пройти операцию, после которой он сможет в любой момент выходить в киберпространство. Очнувшись после шестимесячной послеоперационной комы, герой обнаруживает, что находится на станции, где SHODAN убил всех, кроме него. Теперь ему придется потягаться силами с искусственным разумом. Эволюция человеческого и компьютерного сознания, наркотики, киборги, неслабая порция экзистенциальной философии, хакерство, имплантанты... Столько киберпанка в одной игре просто не бывает. Разве что в System Shock. На то он и легенда среди ценителей жанра и поклонников гениальных игр.





Умерев как литературное движение, киберпанк возродился как... модная торговая марка. Естественно, налепив соответствующий ярлык, создатели романа, игры или фильма отнюдь не гарантировали себе успех – для типичного обывателя это был поначалу лишь пустой звук. Но обыватель умеет сравнивать и анализировать – и если в аннотации к нравящемуся ему веселому боевику о компьютерах стоит этот звучный термин, то упоминание его в описании другого боевика уже может послужить поводом для покупки. Произошедшая подмена понятий особенно ярко проявила себя в России, где поклонники киберпанка появились чуть ли не раньше, чем впервые были изданы романы Гибсона. Но фальшивками и непониманием дело не ограничивается – достаточно ввести термин «элементы киберпанка», как сразу снимаются вопросы ко многим спорным произведениям. Искомые элементы можно найти как в романе «Горячий старт» Владимира Васильева, так и в пресловутой «Матрице». Как во многих аниме-фильмах, так и в клипах группы «Тату». Как у Пелевина, так и у Дэна Симмонса. Нашим читателям наверняка будет понятно сравнение с «элементами RPG» – они «облагораживают» банальные боевики и стратегии точно так же, как использование идей, либо антуража киберпанка вносит свежую струю (а зачастую – и попросту хоть какой-то смысл) в более-менее обычного представителя фантастики, фэнтези или мэйнстрима. Если же «элементы киберпанка» применительно к научной фантастике считать отдельным жанром, то таковой, естественно, живет и процветает. Только ленивый сейчас не использует образ хакера хотя бы на эпизодических ролях.

Есть у киберпанка и еще одна несомненная заслуга – движение приняло у «Новой волны» эстафету в деле создания и удовлетворения спроса на умную фантастику, подобно тому

ZEITGEIST, БРЮС СТЕРЛИНГ

Насколько оправданно относить роман о современности к теме нашей статьи? Да достаточно вспомнить слова Гибсона, посетившего нас в середине 90-х и провозгласившего, что Россия – страна победившего киберпанка! К тому же, критики давно решили, что на все работы отцов-основателей Движения следует автоматически вешать этот ярлык, ибо все иные критерии оценки не работают.

Главный герой романа, Лех Старлиц, как говорил Стерлинг в одном из своих интервью, определенной национальности не имеет. «С американцами он американец, с русскими – русский, с японцами – японец», его способность казаться «своим» в любой ситуации автор удачно использует для демонстрации внутреннего мира других героев романа. Но идея написания *Zeitgeist* при этом в первую очередь «вызвана к жизни русской действительностью», как ее понимает Стерлинг. Некоторые критики любят указывать на фактические ляпы, но я бы рискнул отнести их к гиперболом.

Формально *Zeitgeist* рассказывает об удачливом бизнесмене, сколотившем группу из безголовых девиц, искусственно раздувшем их популярность и снимающем сливки со стран третьего мира. Но Лех Старлиц – не просто искусный мошенник, нет, создав «первую группу, которая не продает музыку», он ставит эксперимент над тканью реальности. Стоит лишь понять и принять это, как неожиданно уместными становятся сцены с «принцессой Дианой», вечной живой аки дедушка Ленин, продажным журналистом, изрыгающим после злоупотребления алкоголем баксы и иную твердую валюту, живучим русским наемником на службе Милошевича, поисками «рассредоточенной по всему XX веку» жертвы ядерного взрыва и полумистическими способностями оператора системы глобального слежения «Эшелон».

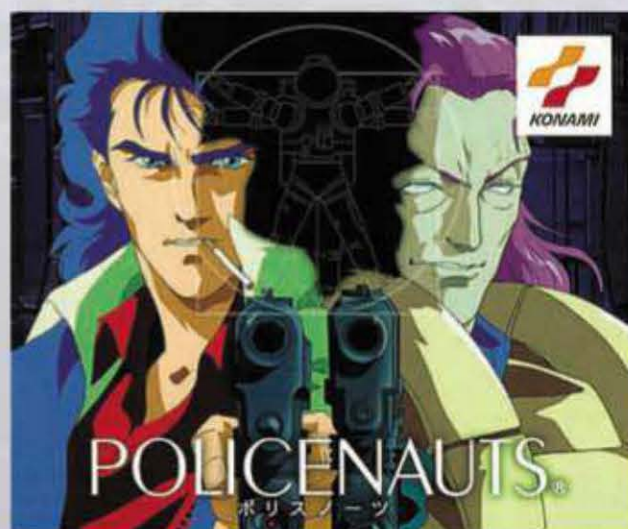
Стерлинг оперирует ссылками на труды философов-постмодернистов (откуда он и позаимствовал идею о «главном повествовании» реальности, за рамки которого уходит герой) и модных писателей современности – в первую очередь любимого в России Харуки Мураками. Пытается уловить пресловутый дух времени (*Zeitgeist*) в России и Японии, в Турции и Мексике, улавливает переломный момент эпох с пресловутой проблемой 2000 года. Приближающаяся дата символизирует «конец света» для героев, как перезагрузка компьютера угрожает неизвестностью поселившимся в нем компьютерным вирусам, она же круто меняет и жизнь всего человечества. И действительно – кто может оспорить верность прогноза Стерлинга о том, что XXI век раз и навсегда покончит со многими иллюзиями прошлого?



SNATCHER

Платформа: MSX, Sega CD Жанр: adventure Издатель: Konami
Разработчик: Konami Год выпуска: 1988

Затерявшийся в анналах игровой истории шедевр Хидэо Кодзимы, автора Metal Gear Solid. Образчик чистого, дистиллированного киберпанка. Весь антураж аккуратно заимствован из «Бегущего по лезвию»: гигантские мегаполисы, напичканные электроникой трущобы, взбесившиеся киборги, вечный дождь за окном, китайский квартал, бешеные цены на домашних животных, всемирная нейросеть с примитивным графичеком интерфейсом. Зверски убитый напарник, роботы-помощники, возлюбленная-киборг. На каждого Рика Декарда – по репликанту, каждому Джиллиану Сиду – по счетчеру. Квестовый интерфейс; сюжет, как всегда у Кодзимы, на пять с плюсом. За каждым углом интрига. Половина встречных – не те, за кого себя выдают. Предсказывать следующий сюжетный виток дело пропащее; кругом подстерегают измены, подставы и засады. Играющий за Джиллиана ощущает себя в шкуре слона, переходящего минное поле: в живых останешься, но полетать придется. Удовольствия – вагон и маленькая тележка. Пишем: адреналиновый квест.



POLICENAUTS

Платформа: 3DO Жанр: adventure Издатель: Konami
Разработчик: Konami Год выпуска: 1994

Джонатан Иргрэм в числе пятерки элитных «полиснавтов» отправлен на орбитальную станцию Beyond Coast – служить и защищать. В пути команда стала объектом диверсии, и главный герой на долгие 25 лет отправился бороздить просторы космоса, коченея в криогенном скафандре. Будучи вызволенным из морозного плена он возобновляет свое путешествие по старому маршруту: пускай хоть и прошло четверть века, но те, кому была выгодна неявка Джонатана на Beyond Coast, должны ответить по всей строгости закона. Приключенческий боевик? Научно-фантастический квест? Интерактивное аниме? Создатели Policenauts не испугались вбросить в один котел как знаменитые черты РС-шных адвенчур, так и чисто аркадные перестрелки, а получившуюся на выходе гремучую смесь щедро сдобрили анимационными роликами и приправили по-японски качественным звуковым рядом. Сюжет на этот раз вертится вокруг похищения людей, заказных убийств, клонирования, выращивания органов, разработок принципиально нового оружия и деятельности глубоко законспирированных транспланетарных террористических организаций.





КРУГЛЫЙ СТОЛ



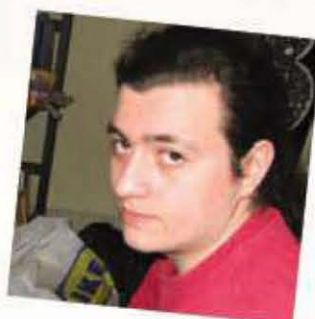
**АЛЕКСАНДР
ЩЕРБАКОВ**

Человек и пароход.
Трэш-продюсер.
Ведущий рубрики
«Круглый стол».



**КОНСТАНТИН
ГОВОРУН**

Главный редактор
«Страны Игр».



**СВЯТОСЛАВ
ТОРИК**

В дополнительных
представлениях не
нуждается. Руководитель
проектов в компании Q1.

Тема обсуждения:

КИБЕРПАНК В ИГРАХ

У нас появился хороший повод поговорить о киберпанке, который в «Стране Игр» традиционно очень любят. Если вы не сильно в теме, но хотите узнать больше, мы сразу рекомендуем вам изучить вводную статью о киберпанке, которая была изначально подготовлена для «СИ» №150. Основная ее часть с некоторыми поправками опубликована в этом номере, остальное («киберпанк в кино», «в аниме» и так далее) можно найти в PDF-архиве на сайте gameland.ru. Там много интересного.

Мнение участников дискуссии может не совпадать со мнением редакции и даже прямо ему противоречить. Мнение участников дискуссии может не отражать официальную позицию компаний, сотрудниками которых они являются (в случаях, если они являются сотрудниками каких-либо компаний).

АШ: Не так давно вышел Deus Ex: Human Revolution, который оказался чудо как хорош. И буквально сейчас, в феврале, вышел Syndicate – в который на момент написания этого материала мы еще не успели поиграть. И который, судя по всему, примерно такой же, как и Deus Ex, но называется по-другому и со своими фишечками. Я, кстати, тут смотрел всякие ролики Syndicate и мне кажется, что это очень круто. Было бы идиотизмом говорить, что сейчас «появился тренд» и киберпанковские игры прут одна за другой. Просто это такое совпадение. Но главное, это хороший повод поговорить о киберпанке вообще.

СТ: Какой-то намек на тренд мы проскочили в прошлом году. Вышло три игры, которые можно причислить к киберпанку: собственно, Deus Ex, E.Y.E.: Divine Cybermancy и польский Hard Reset. В этом году выходит, кажется, только одна.

АШ: Ну, понятно, что элементы киберпанка используются в хвост и в гриву всегда и везде. Но чистых киберпанковских игр да, немного.

СТ: Киберпанк подразумевает обязательно происходящее в известной человеку вселенной – или около того, но желательно на Земле. Это обязательно будущее – не вчерашний день, не альтернативная середина XX века или что-то такое.

АШ: У меня будет ремарка по этому поводу, но, допустим. В общих чертах это действительно так.

СТ: Ну, можно сослаться и на Нила Стивенсона, где последняя часть «Криптономикона» происходит в середине 90-х, когда он книгу и писал. Но это киберпанк.

АШ: Традиционно к киберпанку относят все то, что пишут отцы-основатели. Потому что надо же это как-то называть. Формально к киберпанку относится и стерлинговский Zeitgeist, действие которого происходит накануне 2000 года. Формально относится, наверное, и последняя трилогия Гибсона – «Распознавание образов» (Pattern Recognition), «Страна призраков» (Spook Country) и не изданная до сих пор на русском Zero History. И там действие происходит, в общем-то, в наше время. Да и, собственно, «Зенитный угол» (Zenith Angle) Стерлинга – это наше время после терактов 11 сентября.

СТ: Ты здесь привязываешься к авторам.

АШ: Конечно. Просто хотя бы потому, что о киберпанке уместно говорить в первую (но не в последнюю) очередь как о литературном течении. Изначально. Где сложились некоторые каноны. И, строго говоря, все отцы-основатели в

определенный момент реально перестали писать классический киберпанк – потому что сколько же можно. Ну и литературные амбиции – как и возможности – у них были больше. Особенно у Гибсона. Который стал best selling автором с миллионными тиражами. И он всегда стремился писать на хорошем уровне, хорошую прозу, что это не должно быть science fiction-жвачкой и все в таком духе. Благо конкретно Гибсон это умел. Достаточно его попробовать почитать в оригинале. У него же очень сложный и богатый язык, например.

Стерлинга читать намного проще – это притом, что Стерлинг ни в коем случае не пишет примитивно.

КГ: Я думаю, что они стали писать иначе, потому что в начале двухтысячных стало очевидно, что киберпанковское будущее, о котором они писали в 80-х, – оно невозможно.

АШ: Это и в 90-х было уже понятно. **КГ:** В это стало особенно сложно поверить, когда появился Windows, айфоны, простой интерфейс. Компьютеры пришли к обычным людям. К гламурным кисам из чатиков. И убедить людей, что компьютерные технологии породят киберпанк, – это сложно. Читатели не поверят.

АШ: В целом, это действительно так. Но нужно вспомнить, что авторы, вроде Стерлинга, исследовали разные концепции возможного будущего. Не такие, как в классическом «Нейроманте». И это происходило все девяностые. Можно вспомнить и «Священный огонь» (Holy Fire), который был не про компьютеры, а про геронтологию и о том, как человек преобразуется и перерождается. Можно посмотреть его рассказы. Вспомнить «Распад» (Distraction) – который тоже киберпанковский, но это не Blade Runner. Или Heavy Weather, который у нас обозвали как «Бич небесный». И это девя-

ностые. Писатели уходили от темы мрачного города будущего, где нуаровские персонажи ходят по улицам и у них есть компьютеры, потому что она во многом была для них исчерпана. А кто-то апдейтил концепцию исходя из актуального развития технологий – а не такого, как оно виделось в первой половине 80-х. Так, наверное, появился и «Алмазный век» (Diamond Age) Нила Стивенсона, одна из лучших работ в этом направлении. Его, правда, часто относят к «пост-киберпанку». А если почитать «Википедию», то выяснится, что народ начал сходиться с ума и наплодил кучу дополнительных и обычно ненужных панк-терминов. Вплоть до того, что «Алмазный век» и новый Deus Ex относят к «нанопанку».

СТ: Это вообще бред какой-то.

АШ: Это бред. Хотя бы потому что нанотехнологии присутствовали в киберпанке практически всегда. «Схизматрица» (Schismatrix), 1985 год, ку-ку.

СТ: Тогда уж и Blade Runner надо называть тогда «андроидпанк»!

КГ: iPunk!

АШ: Вот, кстати, «Схизматрица» – раз уж речь о ней зашла – практически не устареет. Она достаточно удалена в будущее и, в частности, поэтому до сих пор выглядит реалистичной концепцией. Ну, с небольшими поправками.

КГ: Все эти наши «нанопанки» объединяет слово «панк». В свое время, когда я писал статью в «Страну Игр» для большого материала о киберпанке, я как раз указывал, что всякие Лукьяненко с «Лабиринтом отражений» – это не киберпанк, потому что там все романтично, глянцево и красиво. А настоящий киберпанк – это протест против общества, в грязи, в нуаре, в темном городе. Должен быть элемент, что есть некое общество, которое кажется героям несправедливым. И они в нем живут – и учатся бить

его по уязвимым местам. В том же «Священном огне» общество построено на власти геронтократов, это не киберпанк в классическом понимании, но там есть «панковская» часть, есть протест и борьба.

АШ: Хотя главная героиня там фактически тот самый геронтокрот. По крайней мере, изначально.

КГ: И, в общем-то, протестует против общества, которое ее взрастило и сделало возможным ее же перерождение. Пчелы против меда.

СТ: Самую правильную формулу киберпанка дали практически в самом начале, это hi-tech + low life. Есть обязательно и то, и другое. И оно в определенный момент пересекается.

АШ: Да, это фактически основная дефиниция киберпанка: что есть, простите, «кибер» и есть «панк».

СТ: Я помню навскидку несколько книг, где чувак прозябает, он бомж или курьер пиццы, и ему в руки попадает hi-tech. И с этого все начинается. Фактически, то же самое даже в «Алмазном веке» происходит. И в «Моне Лизе овердрайв». Это повторяется везде. Возьми даже Лукьяненко, про которого все труевые киберпанки говорят, что «нет, не пустим, это не киберпанк». Даже у него главный герой получает в руки какой-то волшебный инструмент, уникальную способность. Многие модули в Shadowrun начинаются с того, что ваш герой избит, выброшен на улицу, у него две новых иены в кармане, к нему подходит чувак из темного переулка и говорит: «Выполни мое задание – озолочу!» И дальше начинается отыгрыш. Вот это стандартный киберпанк.

АШ: Shadowrun – это действительно стандартный, шаблонный мейнстримовый киберпанк. А вот тот самый Лукьяненко, по целому ряду объективных причин – о, которых, кстати, писал Костя в том самом уберматериале, который



Новый Syndicate. Один из главных поводов для сегодняшнего «Круглого стола».

мы готовили для «Страны Игр». Я его недавно перечитывал на всякий случай, там много авторов, киберпанк-игры и киберпанк-фильмы. Ну так вот, Лукьяненко по куче признаков никаким боком в киберпанк не вписывается, и это даже не вопрос общей «приглаженности» его работ. Он не является последователем литературного течения, в первую очередь. В него не обязательно входить – входило-то в него, условно говоря, три с половиной человека и вообще в начале-середине 80-х. Но он не его последователь и его работы никоим образом не являются киберпанковыми. Японский киберпанк – это все равно киберпанк. Русский киберпанк тоже может существовать, это не проблема. Но Лукьяненко пишет про то, как люди играют в компьютерные игры. Во что они там играют?

СТ: В Doom какой-то.

КГ: А потом – в Unreal.

АШ: Наличие компьютера и компьютерной игры не превращают автоматом книгу в киберпанк.

СТ: Ну там есть еще и сетевые отношения и реальные отношения, их разграничение.

КГ: На самом деле, Лукьяненко писал фэнтези. Потому что его два главных фантдопущения – спецспособности главного героя и само понятие виртуальной реальности. По сути, это магия. Виртуальная реальность у него генерировалась не хай-теком, а тем, что какой-то случайно созданный видеоролик психологически заставлял человека смотреть на корявую трехмерную графику и достраивать картинку до реальной у себя в голове. Не прямой доступ в мозг, не очки виртуальной реальности, просто люди погружались в коллективные грезы. Что-то, вроде сбывшегося лозунга журнала «Навигатор»: «Мы верим – этот мир реален!» То есть, там человек играет, грубо говоря, в Doom, и ему кажется, что графика суперреалистичная. И это в каком-то смысле очень верное наблюдение, потому что в те годы нам казалось, что в играх начала девяностых графика крутая. Это сейчас, в 2012, мы видим, что она бесконечно далека от реализма.

СТ: Ну, там у Лукьяненко в книгах был, кажется, какой-то костюм, с помощью которого люди погружались.

КГ: Костюм был для усиления ощущений, но он не был принципиальной фишкой. Ей была психологическая программа.

АШ: Тут, смотрю, собрались поклонники творчества!

СТ: Я просто примерно помню, я перечитывал несколько раз.

АШ: Я не читал, но осуждаю!

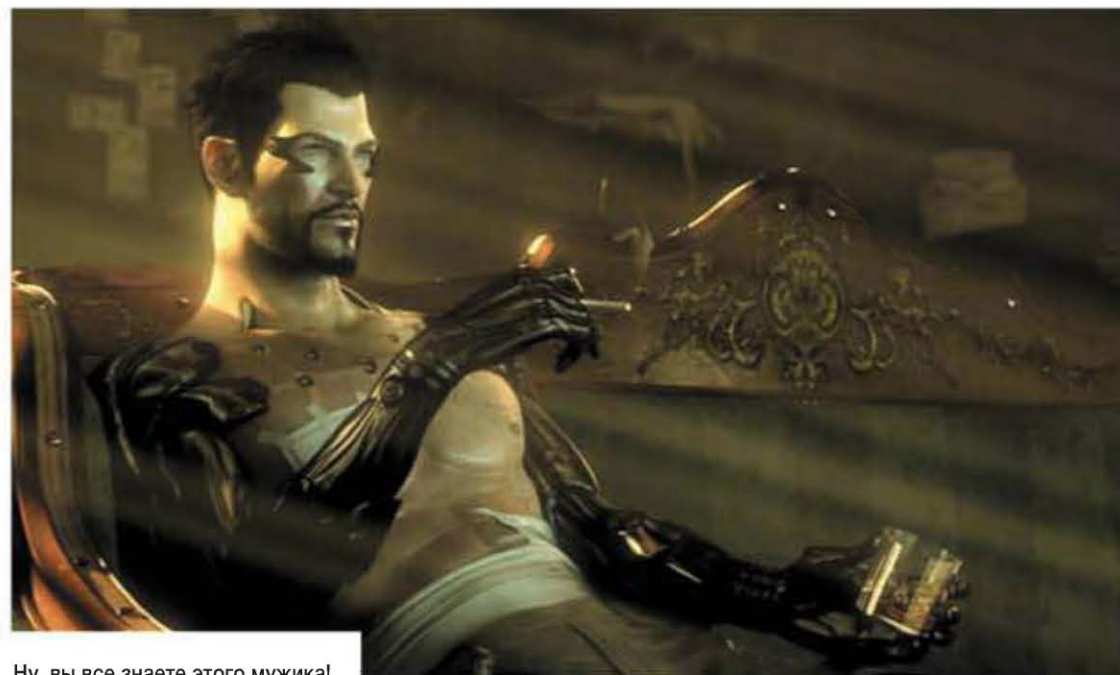
КГ: В те годы, когда у нас выходил №150 «СИ», Лукьяненко не один писал о компьютерах, нашлось много подражателей, которые рассказывали, человек погружается в Глубину, как его сознание перекачивается в другое тело и так далее. Тогда было модно называть всю эту фантастику «виртуалкой», пренебрежительно.

СТ: Авторы придумывали какую-нибудь сеть, какой-нибудь конфликт – и на этом вся «виртуалка», в общем-то, и заканчивалась. Дальше все шло по накатанной. Помните был фильм «Авалон»? Вот все примерно по тому же принципу действовали.



АШ: Вспоминая, кстати, «Авалон» Мамору Осии. Мы с Лешей Савченко (он принимал участие в одном из наших «Круглых столов») где-то год назад решили пересмотреть этот фильм. И примерно минуте на двадцатой синхронно уснули! Это, правда, было после напряженного трудового дня, да мы еще и немного выпили, но тем не менее. Фильм настолько медитативный, что без должного настроения это, конечно, нереально смотреть.

Но, возвращаясь ко всем этим «сетевым приключениям» и «виртуалке». Когда речь об этом заходит, я сразу вспоминаю писателя Грегга Игана (Greg Egan), который, кажется, никогда толком не издавался на русском языке. Все думаю, наконец, заказать его книжек. Это такой hard science fiction-автор. Западная терминология – о чем у нас почему-то мало кто знает – отличается от нашей, и science fiction не соответству-



Ну, вы все знаете этого мужика!

«Бегущий по лезвию» Ридли Скотта визуализировал канонический киберпанк. Уильям Гибсон, на момент премьеры фильма писавший своего «Нейроманта», был шокирован тем, насколько арт-дирекшн картины совпадает с тем, что он представлял себе в процессе работы над главной киберпанковской книгой всех времен.

ет нашему «научная фантастика». Под sci-fi попадает все, что угодно, включая «Звездные войны». А вот hard science fiction примерно соответствует нашей «научной фантастике», только она такая, научная в квадрате. Иган пишет именно ее. Там у него часто все построено вокруг мощных физических теорий, реальных и которые нельзя пересказать одним предложением. И у него есть своя «виртуалка», роман, где, кажется, все действующие лица – это искусственные интеллекты. В той или иной мере. Или человеческое сознание, переписанное на жесткий диск, или же родившиеся на этом жестком диске некие существа. И они все обитают где-то на сервере, зарытом на полюсе во льдах.

СТ: Это в «Если» не было опубликовано? Это повесть или большой роман?

АШ: Роман, называется «Диаспора» (Diaspora).

СТ: Да, это точно было. Возможно, отрывок оттуда.

АШ: Ну и там конфликт в том, что к Земле движется какая-то фигня, вроде кометы, а на поверхности планеты остаются биологические организмы. И жители серверов хотят всех их спасти, переписать их к себе. И это «виртуалка» совсем другого уровня. Она написана и придумана на другом уровне. Она продумана на другом уровне. Она в согласии с технологиями. Она правдоподобна. В это можно верить, все продумывается до мелочей. Что раз они живут на сервере, это уже и не люди, у них другая модель поведения. Что они могут представлять мир по-разному. Они могут менять у себя восприятие времени – замедлять или ускорять, они же программный код, они не биологические организмы. И это серьезная работа, серьезная задумка. В то время как у Лукьяненко... Ты понял!



Но при этом Грег Иган ни в коем случае не считается киберпанк-писателем.

КГ: Все верно, это научная фантастика. О компьютерах. Это нормально. В 90% научной фантастики о будущем есть компьютеры.

АШ: Да, в киберпанке не главное, что там тоже есть компьютеры. Главное совершенно другое. В классическом киберпанке это определенная подача и доля нуара. И действительно сочетание «кибера» и «панка». Технологий и низов общества. Не всегда, но обычно. В частности, именно и поэтому никакой Лукьяненко ну никак не может считаться киберпанком. Но книжки Shadowrun могут. Пусть даже по литературным достоинствам они находятся на уровне Лукьяненко, а чаще и ниже.

СТ: Они у нас разве издавались?

АШ: Да, несколько книжек. Я одну даже прочитал. И часто ее вспоминаю, потому что это чуть ли не единственный случай на моей памяти, где автор в середине книги перепутал персонажей.

СТ: Не переводчик?

АШ: Нет, не переводчик, а именно автор. Это имело последствия для сюжета. До этого момента все шло, вроде, ничего.

КГ: Это не пиратский Shadowrun? Когда безымянные русские авторы пишут?

АШ: Я думал об этом. Можно попытаться проверить, если это реально. Но вообще книжка Fade to Black – так она называлась – есть в списке шэдоурановской... эээ... литературы.

КГ: Если мы говорим о «неправильном киберпанке», нам еще придется вспомнить «Матрицу».

АШ: Тут мнения расходятся!

СТ: Нет, не расходятся!

АШ: Я считаю, что в принципе, с оговорками, это можно считать киберпанком.

СТ: Там нет low life. Герой Киану Ривза нормальный серднячковый офисный воротничок. Он не шастает по помойкам, не напивается, там нет нуарного настроения.

АШ: Не шастают по помойкам и не напиваются в большинстве киберпанк-произведений. Там персонажи не бомжи. Они просто своеобразные элементы.

СТ: Чем Киану Ривз «своеобразный элемент»?

АШ: Он хакер.

СТ: Кстати, да. Но в фильме ничего толком нет про это, кроме вечеринки и того, что ему компьютер пишет.

АШ: Но он хакер, причем не очень-то в ладах с законом.

КГ: Фактически эта тема возникает только в самом начале, когда он сидит за компьютером. Но вообще вся «Матрица» построена на конспирологической теории о том, что весь мир, собственно – матрица. И все. При этом злодеями могли быть не компьютеры и не роботы, а пришельцы, которые всех зомбировали. Или коммунисты, которые заставили нас всех думать, что мы живем в капиталистическом обществе и едим вкусную еду в ресторанах, а на самом деле мы в лагерях строим БАМ-2.

АШ: Про инопланетян – это «Темный город», это я понял. А про коммунистов – это какое кино? (смеется)

КГ: Это я только что придумал.

АШ: Когда мы писали материал про киберпанк – понятно, что мы перечисляли все чистые, стопроцентные образцы жанра. Но значительная часть – в разделах про игры и фильмы – была уделена именно вещам близким к киберпанку. Чтобы совсем уж в адский и никому не

нужный пуризм не углубляться. И по разряду «близких к киберпанку» у нас проходил и «Тринадцатый этаж» – который на ту же, что и «Матрица», тему. Разве что «Темный город» не включили – хотя он на ту же тему.

СТ: «Темный город» уж ну совсем не киберпанк. Он просто похож на «Матрицу».

АШ: Конечно, он не киберпанк. Только, кстати, он вышел до «Матрицы». Более того, в «Матрице» впоследствии использовалась часть декораций из «Темного города». Крыша, собственно, по которой бежит Тринити.

СТ: «Тринадцатый этаж» тоже, в общем-то, не киберпанк.

АШ: Да, конечно. Но он близок. Как и кроненбергская «Экзистенция». Которая в определенный момент вообще в какой-то филиппиковский «Убик» превращалась.

КГ: С моей точки зрения, классический киберпанк, с мрачным городом, с имплантатами, с корпорациями – это идеальный сеттинг для игр. Там не нужно выдумывать какие-то конфликты – они заложены уже в структуру сеттинга. Там

есть готовые персонажи, готовые сюжеты. Почему так редко это используют в играх?

АШ: Наверное, это не настолько интересно массовому игроку. По крайней мере, не в больших дозах.

СТ: Я думаю, что это слишком черный, слишком мрачный сеттинг. Все равно что инопланетяне прилетели и всех поработили.

АШ: Я некоторым заказчикам двигал идею сделать вообще аж ситибилдер для соцсетей в киберпанковском сеттинге. И как бы понятно, чем этот сеттинг хорош, и чем он плох. Он реально не слишком казуален и слишком мрачен.

СТ: В киберпанке нет той романтики, которая есть, например, в «зонинге» – S.T.A.L.K.E.R., Метро, Анабиоз и прочие такие вещи.

АШ: Да и 25 сталкеров тоже никому не нужны.

СТ: У S.T.A.L.K.E.R. огромная аудитория. Есть штуки четыре серий уровня «Сталкера». Это серии, авторы туда пишут, и много.

АШ: Но это не значит, что они сильно популярнее многих киберпанковских произведений. Особенно в мировом масштабе.

СТ: Тем не менее, это явление, вроде Battletech. Куча книг. И оно популярнее, чем какой-нибудь Shadowrun. Хотя у нее один и тот же владелец был.

АШ: Для Shadowrun тоже, в общем-то, больше сорока книг написали. Но сейчас, очевидно, все сгнило.

СТ: Что было с Shadowrun – это вообще отдельная тема. Для Mega Drive, SNES и Mega CD вышли три офигительные игры. Они все были разные и все ох**нные. Потом FASA была куплена Microsoft, и единственная игра, которая вышла по Shadowrun в 2007 году, – это был шутер! Мультиплеерный шутер для Windows Vista – он не шел на XP! Сервера хостились «Майкрософтом», который закрыл их в январе 2008 года. То есть, меньше, чем через год после выхода игры. Как можно было поступить так с игрой, я не знаю. Загубили всю серию. Права на



Полузабытая игра по мотивам «Нейроманта». На момент выхода в 1988 году ее даже хвалили. Сейчас смотреть на это невозможно. Но можно попробовать поиграть. Ха-ха.



Battletech/Mechwarrior вернулись сейчас к изначальному владельцу, к тому же чуваку, что основал FASA. И, возможно, Shadowrun к нему тоже вернулся.

АШ: Shadowrun – несмотря на три очень крутых игры – он был с некоторым налетом... дебилизма. Там есть орки и эльфы, например.

СТ: Там есть магия. Это винегрет такой. И с японщиной. Мне всегда нравилось, что у Гибсона, что у его последователей, если техника и хай-тек – это всегда Япония.

КГ: Почему «Страна Игр» такая японизированная?

АШ: Потому что это киберпанк-журнал?

КГ: Потому что Япония ассоциируется с новейшими компьютерными технологиями. Все самое модное в плане железа и в плане культуры вокруг этого железа – оно все рождается там. А потом экспортируется в Америку, Европу и так далее. Гибсон и Стерлинг это видели.

СТ: Говоря о Японии. Вот скажите мне, как по-вашему, Ghost in the Shell – это киберпанк?

АШ: Да. Однозначно.

КГ: Не знаю, не очень. Там есть киборг, там есть корпорации, но... Хотя ты знаешь, да, киберпанк! Наверное, просто проблема в том, что мне лично Ghost in the Shell не нравится. Не как киберпанк, а просто, в принципе.

СТ: Даже Ghost in the Shell: Stand Alone Complex? Мне вот он больше понравился, чем полнометражка. Он такой более казуальный.

АШ: Ты оригинал читал, кстати? Ведь что такое первый, полнометражный Ghost in the Shell? Оригинальная манга состоит из нескольких достаточно самостоятельных новелл. Все эти новеллы были собраны в один фильм. Оттуда убрали весь юмор и флиртовальности. Это же достаточно легкое и забавное чтение. Со всякими фишечками, что Мотоко Кусанаги в свободное от работы время любит практиковать виртуальный лесбийский секс.

СТ: Теперь обязательно читаю!

АШ: Оно все достаточно приземленное. В то время как Мамору Осии добавил туда пафоса, надрыва, склеил все в единую сюжет-

ную линию. И оно все серьезнее в сто пятьдесят раз.

СТ: Смотрится как прямо драма.

АШ: Stand Alone Complex ближе к первоисточнику.

СТ: Он более раздолбайский.

АШ: Совершенно верно. В то время как Мамору Осии предельно серьезен. А потом у него еще есть и продолжение, Innocence. Где вообще не понятно, что происходит. Потом еще читаешь разборы фанатов и оказывается, что там каждую минуту идет отсылка или пять к чему угодно, включая, не знаю, французских писателей XIX века. Но, смотря фильм, к середине реально перестаешь понимать, что вообще там творится, куда все эти люди пошли, что им надо и что с ними случилось. И повторный просмотр не шибко помогает.

СТ: Я вот что еще хотел сказать про киберпанк. В киберпанке нет политики. Или она очень сильно далеко. Она отдана на откуп корпорациям. **КГ:** Да, там власть принадлежит корпорациям. И лет 10 назад это все казалось немножко диким. А сейчас получается, что почти все государства должники – или даже банкроты. А у корпораций есть деньги. И сейчас то самое время, когда корпоративная система управления миром больше похожа на правду – как модель для ближайшего будущего – чем 10 или 20 лет назад.

АШ: Хотя мне кажется, что вероятнее сценарий Стивенсона из «Алмазного века». Который выглядел, выглядит и будет выглядеть правдоподобным. Мир, который развивается, разбившись на группы «по интересам». Собственно, с того момента, когда государства попросту становятся не нужны, они становятся анахронизмом. И, собственно, я даже на полном серьезе верю в то, что вполне возможен вариант, когда если не через пятьдесят, то через сто лет понятие «государство» устареет и отвалится за ненадобностью. В мире Стивенсона, кстати, последним гвоздем в крышку гроба стало то, что государства просто не могли контролировать или отслеживать денежные потоки.

СТ: Вообще идея, что «проклятые корпорации нас поработят» не уто-

пична – они уже нас поработают. Например, если взять градообразующие предприятия. Когда они вышли из-под контроля государства и перешли под контроль олигархов. Когда город живет на деньги шахты или завода, на котором работает больше половины населения. Фактически там корпорация управляет. И на Диком Западе это было, и корпорация на Фукусиме в том числе и полицейских держала в кармане.

АШ: Вся киберпанковская идея корпораций фактически списана с Японии. Там все это в порядке вещей. Когда сын, отец и дед находятся в рамках одной системы, которая обеспечивает их всем. И когда традиционная корпорация обязана заниматься всем: она производит прохладительные напитки, телевизоры, вентиляторы, строит дома и содержит судоверфи.

СТ: Это такая неофеодальная система.

АШ: Да. То же самое и в Корее. Где Samsung и дома строит, и машины производит. Там, собственно, система корпораций-чоболей полностью списана с японских дзайбацу.

СТ: А у Стивенсона, например, в «Лавине» (Snow Crash) весь мир разделен на франшизы. Грубо говоря, франшиза «Макдональдс» – это кусок земли, где живут и работают те, кто ей принадлежат. Уже не государства, а именно корпорации, которые владеют землей и владеют людьми.

АШ: Возвращаясь к играм. Современные игры, те, которые выходят сейчас, самые громкие – Deus Ex, Syndicate... их так много! (смеется) В общем-то они достаточно классический киберпанк. Да, проапдейченный. Больше акцент на те же нанотехнологии, например, но это абсолютно классический киберпанк.

СТ: В Deus Ex, что характерно, корпораций особенно нет – там несколько фракций, которые преследуют определенные цели. В первом, по крайней мере. А в третьем корпораций мало представлено.

АШ: Новый Syndicate же берет фактически сеттинг старого Syndicate.

СТ: Ну там очень условный сеттинг.

АШ: Он же еще и развивался. Был ведь и Syndicate Wars, где встал вопрос не просто корпораций, но появилась религиозная организация, предлагавшая некую альтернативу. Возможно, даже более жуткую альтернативу, чем корпоративная.

СТ: Syndicate Wars вышла еще до «Матрицы», но основной мотив там как раз «матричный». Что у чувака есть чип, который в первой части вживили всем, он ему показывает, что он живет в очень красивой, радужной вселенной. И тут его задевает пуля и он видит реально грязный, жуткий, мокрый от дождя мир, с террористами, вооруженными мощными миниганами, расстреливающими мирное население. И это последнее, что он видит перед смертью. И вот это гибельное ощущение очень клевое. Я не знаю, почему Syndicate Wars не любят.

АШ: Очень хорошая игра. Прикольные скрипты еще были. Я когда первый раз играл, был в диком восторге. Ты бежишь-бежишь, потом что-то случается, срабатывает триггер, и у тебя там вертолет врезается в здание, все рушится.

СТ: Там очень клевые спецэффекты.

АШ: Да, и ты такой: «О-о-о!». Понятно, что сейчас это уже будет по-другому восприниматься. Сейчас это будет уже: «Смотри, утюг полетел!» Но было очень круто. А новый Syndicate, несмотря на определенное количество ублюдочного промо-арта и страшный бокс-арт, отдающий дешевизной, сама игра – судя по геймплейным видео, которые я смотрел – это очень крутой, абсолютно трушный киберпанк, с хорошими нововведениями, взломами чипов в голове людей, скриптовыми сценками, корпорации, лаборатории, воровство технологий. Все как надо. Понятно, что это такой Deus Ex с другим арт-дирекшном, но очень круто. **СИ**



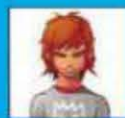
Легендарный Snatcher Хидео Кодзимы, о котором все много слышали, но в который реально играло три с половиной читателя и полтора редактора «Страны Игр». Отличная помесь квеста и визуальной новеллы в сеттинге на 90% позаимствованном из Blade Runner.

**ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU**

**ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ**

**ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU**

**ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ**



Final Fant

ЭТОЙ ИГРЕ НА РОДУ НАПИСАНО СОБРАТЬ УРОЖАЙ ТУХЛЫХ ЯИЦ И ВЫДЕРЖАТЬ ИСПЫТАНИЕ СТОИЧЕСКИ. ХОРОШАЯ, В ОБЩЕМ-ТО, RPG, ЗАДОЛГО ДО ВЫХОДА ОБЕСПЕЧИЛА СЕБЕ ЗАВЫШЕННЫЕ ОЖИДАНИЯ, ПРЕДВЗЯТОЕ ОТНОШЕНИЕ, СТАТУС МАЛЬЧИКА ДЛЯ БИТЬЯ ДЛЯ МНОЖЕСТВА ЛИДЕРОВ МНЕНИЙ – И ФАНАТОВ ЯПОНСКОЙ МАССОВОЙ КУЛЬТУРЫ, И ТЕХ, КТО ВСЕ АНИМЕШНОЕ НЕНАВИДИТ. ОДНАКО МОЛЧАЛИВОЕ БОЛЬШИНСТВО КОШЕЛЬКОМ ПРОГОЛОСУЕТ ЗА, ПОЭТОМУ МОТОМУ ТОРИЯМУ НИКТО НЕ УВОЛИТ. И В ЭТОМ КЛУБКЕ КОНФЛИКТОВ Я СЕЙЧАС ПОМОГУ ВАМ РАЗОБРАТЬСЯ.

УЖЕ В ПРОДАЖЕ
PlayStation 3, Xbox 360

ASU XIII-2



Женщина в перьях – межгалактический торговец предметами. Она была, есть и будет всегда.



ЗА ИГРОВУЮ МЕХАНИКУ
ЗА АРТ-ДИЗАЙН

Для начала, надо ввести в курс дела всех читателей – и тех, кто не в теме, и тех, кому глаза уже закрыла мутная пелена ненависти. Во второй половине девяностых JRPG вообще и цикл Final Fantasy в частности были в числе любимцев публики. Запад открыл для себя новый жанр, даже целый культурный феномен. Можно сослаться на миллионы проданных копий, на цитирование в «Ангелах Чарли», на то, что среди десятков моих знакомых геймеров все до единого любили JRPG... До сих пор в магазинах подержанных игр в США консольные RPG эпохи PS one продаются дороже номинала – вплоть до

8.0
ОЦЕНКА

сотни долларов за диск. На PS2 история в общих чертах повторилась. И ключевую роль во всем этом сыграла компания Square (тогда еще без Enix).

В ту пору Square предлагала рынку много крутых игр одного жанра, принципиально отличающихся друг от друга. Final Fantasy VI, VII, VIII, IX и X объединяет только одно – это большие, дорогие проекты для массовой, но каждый раз – иной аудитории. Рецепт предыдущей части не улучшался в сиквеле, напротив – выдумывался новый, отвергая достижения предшественников. Спросите любого ценителя жанра, какая часть Final Fantasy – любимая; никакого единого мнения на сей счет не найдете. Мне, например, очень нравятся шестая, седьмая и, в особенности, десятая, к восьмой я отношусь спокойно, а девятую терпеть не могу. Это абсолютно иррационально. В Final Fantasy IX, например, меня бесит хвост главного героя, а в Final Fantasy VIII – дурацкая магическая система с высасыванием заклинаний, но такие мелочи служили детектором свойчужой, оберегая геймера от игр, которые были сделаны не

Платформа: PlayStation 3, Xbox 360 **Жанр:** role-playing, console-style **Зарубежный издатель:** Square Enix
Российский дистрибьютор: «1С-СофтКлуб» **Разработчик:** Square Enix **Мультиплеер:** нет
Обозреваемая версия: PlayStation 3 **Страна происхождения:** Япония



для него. Мало того – у Square были альтернативные большие проекты, вроде Vagrant Story, Xenogears, Final Fantasy Tactics, не отставали и конкуренты. Каждый ценитель жанра мог найти себе игру по вкусу, а недовольство очередной номерной частью FF компенсировалось уважением к разработчикам, не боящимся экспериментировать.

Геймеры спокойно относились к экспериментам еще и потому что неудачную, на их взгляд, часть, можно было безболезненно пропустить. Final Fantasy VII вышла в 1997, VIII – в 1999, IX – в 2000, X – в 2001 (даты – по релизу в Японии, в Европе – обычно на полгода позже). Не нравится – подожди немного, купи следующую. А вот затем начался ад – сначала зачем-то сетевой Final Fantasy присвоили номер XI. В 2004 вышла Final Fantasy X-2 (с персонажами из FF X), спин-офф с фансервисом из-под пера как раз того самого Мотому Ториямы, которого сегодня мы так песочим, и только в 2006 – действительно новая Final Fantasy XII. Только еще через три года мы увидели Final Fantasy XIII, затем мы узнали, что Final Fantasy XIV – опять онлайн-овая RPG (и еще хуже предыдущей), и теперь гадаем, когда будет XV. По логике вещей, не раньше 2014 года. Достойной альтернативы от Square Enix мало (Star Ocean: The Last Hope), а талантливые конкуренты или сходят с ума и изобретают что-то совсем странное (Resonance of Fate), либо делают настоящие шедевры, но для неправильной платформы и не вовремя (Xenoblade Chronicles). Все это к тому, что претензии к Final Fantasy XIII обусловлены простым фактом – за игру садятся люди, для кого она не предназначена. Фанаты Breath of Fire и Vagrant Story, Final Fantasy XII и IX, Xenogears и Grandia, – они лишены выбора, приходят на единственный свет в окошке и часто удивляются тому, что здесь их не ждут. А потом вспоминают, что следующей FF им ждать пять лет, и рвут на себе волосы.



▲ Главное в игре – вовремя атаковать и вовремя лечиться.

▼ Под Cinematic Action здесь подразумеваются ролики с QTE. Если все кнопки нажать вовремя, игра подарит предмет. Заваливать QTE, вроде бы, можно, но у Наташи это один раз привело к переигрыванию всей драки с боссом, с самого начала!



Вот, например, Сереже Цилюрику не нравился образ Сноу в Final Fantasy XIII, и вряд ли привлечет он же в Final Fantasy XIII-2. Так любого мужика он раздражает или, как минимум, оставляет равнодушным. Сноу, Хоуп, Саз – каждый герой рассчитан на определенный тип девушек-геймеров, точно так же как Ваниль, Фанг и Лайтнинг – на определенные типы юношей. Я не раз писал о том, что японские игры, а JRPG – в особенности, выстраиваются вокруг образов персонажей, под которые затем выдумываются сюжет и геймплей. Но нельзя одним комплектом героев угодить всем, поэтому акцент в этот раз был сделан на вполне конкретной целевой аудитории – примерно от 15 до 20 лет. Ценители Final Fantasy X и более ранних игр, как следует из простой арифметики, в эту нишу не попадают. Главная, пожалуй, PR-ошибка Square Enix – то, что одновременно с Final Fantasy XIII не вышла еще одна столь же масштабная игра, но для геймеров 25+. И даже спин-офф Final Fantasy XIII-2, о котором я когда-нибудь все же начну говорить предметно, хотя и учитывает технические ошибки предыдущей части, нацелен на ту же молодежную аудиторию, даже еще более узкую и юную. Возможно, в Square Enix решили, что взрослые фанаты JRPG не обеспечат высокие продажи, или же серьезным должен был стать другой спин-офф, Final Fantasy XIII Versus, который просто не удалось доделать в срок. Или, скажем, в Square Enix никогда и не умели делать игры для взрослых, а теперь боятся пробовать. Не знаю.

Главные герои Final Fantasy XIII-2 – девушка Сера, младшая сестра Лайтнинг из Final Fantasy XIII, и юноша-дебютант по имени Ноэль. Это все, управлять можно только ими, плюс монстрами. Между Серой и Ноэлем можно переключаться, что иногда приводит к нелепым ситуациям – NPC, согласно



▲ Довольно быстро вы можете включить чокобо в команду. В игре есть еще локация с казино и страусиными бегами, но я, как и в FF VII, пропустил эту ересь мимо.

▼ Сера умеет стрелять из лука, но я ее развивал как мага (класс Ravager). Девочкам заклинания всегда к лицу.

сюжету, разговаривают с девушкой, радуются встрече после долгой разлуки, но у вас лидером выбран парень, и именно он принимает на себя все эти слезы и сопли. Сера выглядит, двигается и ведет себя как типичная японская старшеклассница, хотя по сюжету – учительница в начальных классах. Добавим к этим двум фетишам еще один – младшей сестры (которая идет спасать старшую, сильную женщину!), заполним умильным муглом в руках – получим ядерный заряд кавай и идеальную героиню для юной девушки-геймера (вживаться в роль) и молодого юноши-геймера (наблюдать со стороны). Ноэль, напротив, нарочито безлик – миловиден, но без ярких черт, прагматичен, но часто не уверен в себе, храбр и смел, но не без задних мыслей. Если бы обычный юноша-геймер попал внутрь игры, получил волшебный меч в руки, власть над заклинаниями и Серу в напарники, он вел бы себя примерно так же. Final Fantasy XIII-2 посвящена тому, как герои проводят время вместе (хотя и лишь как друзья, так что – никаких обязательств) – эдакое растянутое на несколько линий пространства-времени дэйто.

Если абзац выше не вызвал у вас рвотный рефлекс – продолжайте чтение. У предыдущей части, Final Fantasy XIII, помимо упомянутой проблемы с аудиторией, были и другие недостатки. Нарочито линейные уровни, малое число дополнительных квестов, отсутствие городов лишило геймеров иллюзий, к которым они привыкли. Хотя на деле они ничего не потеряли. Как если бы парень повел девушку на первое свидание, но вместо букета цветов дал ей деньги и предложил купить веник самой, а лучше – оставить купюру себе и, не теряя времени, пойти в уютную квартирку смотреть фильм. Это прагматично (итоговый результат ведь тот же), но чертовски неприлично и неправильно. Урок был выучен, поэтому в Final Fantasy XIII-2 уровни – запутанные, городов – много, квесты – есть. И я этому рад, хотя практической пользы от этого добра – никакой. Чистая психология.

Более материальный недостаток Final Fantasy XIII, отсутствие боевой системы в первые четыре часа игры, также исправлен. Она есть сразу. А довольно быстро Сера получает новую способность – брать монстров в команду и прокачи-





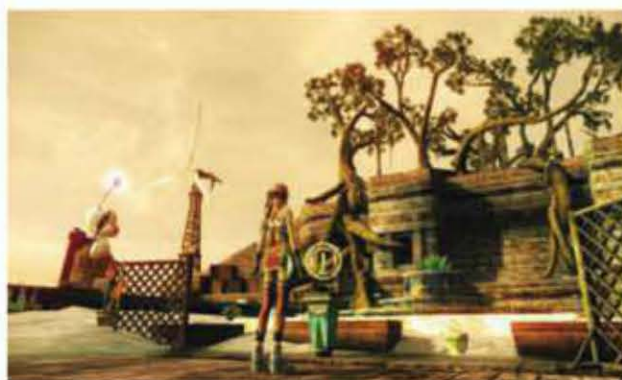
вать их. Вкупе с системой апгрейда оружия, это и есть главное мясо того, что обычно называется геймплеем. Монстров нужно кормить редкими предметами, модификация оружия требует набор специальных компонентов, и все это приходится искать, выкашивая толпы врагов в самых темных закоулках локаций. Драки в Final Fantasy XIII-2 – пожалуй, самая интересная находка; они одновременно и глубокие, и простые, и зрелищные. Игра позволяет записывать в команду трех разных монстров, и когда вы откроете у Ноэля и Серы несколько дополнительных специализаций, вариантов тактики откроется – вагон и маленькая тележка. При этом на нормальном уровне сложности идеально выдержан баланс между press x to win и злым хардкором. Если будете невнимательны – вас убьют даже простые монстры. Если будете плохо качаться и мало думать головой – боссы убьют вас раз десять, пока вы не поймете, что с ними надо делать. При этом в ситуациях, когда вы все уже знаете о локации и просто возвращаетесь из похода за дальним сундуком, монстры будут валиться как подкошенные – чистое наслаждение своей непреодолимой мощью.

Маленькое замечание: когда-то я тоже удивлялся тому, что управлять непосредственно можно только одним персонажем, да и то – чаще всего нужно тупо жать на autobattle. Схема, когда для лечения напарника нужно было зайти в меню magic, потом выбрать cure, а затем непосредственно указать на объект заклинания, действительно давно устарела. В Final Fantasy XIII и XIII-2 геймер, который хочет подлечить персонажа, вовремя переключает парадигму на «обороняемся и лечим», а персонажи все делают сами. Это естественно – вас не лишают тактических возможностей, а лишь избавляют от рутины. Ведь в 99% случаев игра верно угадает, кого именно и как вы хотели подлечить, и экономит вам время. Поэтому битвы получаются куда более зрелищными, а тактики в них остается ровно столько, сколько и прежде. В солюшках на GameFAQs для каждого босса дотошно прописываются пять парадигм, которые необходимо заготовить заранее. Чем-то это напоминает работу тренера на футбольных матчах, с той разницей, что в Final Fantasy XIII-2 при необходимости можно залезть в меню и сделать все за персонажа вручную. Например, выбрать заклинание с учетом элементарных слабостей босса, о которых вы прочитали в Интернете, а Сера и Ноэль – нет.

Другая классная находка Final Fantasy XIII-2, в которую я тоже поначалу не очень верил, – это диалоги с возможностью выбора вариантов. Ну, например, Сера что-то рассказывает, а потом игра предлагает вам четыре возможных вопроса, которые девушка может задать. Обычно один из них – правильный (то, что героиня с мозгами должна сказать в такой ситуации), пара – умеренно не в кассу, а четвертый – нелепый, из разряда «я японская школьница, мне можно не думать». За верно угаданную реплику вам дадут сундучок с призом – пустяк, а приятно. Но перед тем, как жать на кнопку, стоит насладиться всеми четырьмя вариантами и мысленно примерить каждый на героиню. В определенный момент такой диалог вываливается в середине битвы с боссом, и тут оказывается, что от реплики зависит исход сражения! Подскажу, что тут лучше действовать как японская школьница, и игра затем блестяще объяснит, почему решение сработало.

Неожиданно мне понравилась и схема путешествий между точками пространства-времени. Фактически она мне заменила глобальную карту мира, по которой я так соскуч-





чился. Раньше игры были хорошо структурированы – походами от города к городу, а вот Final Fantasy XIII убивала тем, что не было очевидных точек для остановки и отдыха. Зато в FF XIII-2 все понятно – и когда стоит выключить консоль, и пойти спать, и сколько примерно осталось до финала. При загрузке сейва игра вам напоминает об основных событиях, произошедших к этому моменту. Одна из самых злых проблем JRPG – к ним очень сложно возвращаться, если вы застряли на середине и уехали куда-то на неделю-другую; а здесь вам все заботливо напомнят. Есть, правда, и обратная сторона медали – персонажи постоянно повторяют одни и те же факты в разных ситуациях, но почти теми же словами. Слова «парадокс» и «время» уже просто начинают бесить в определенный момент; кажется, что все в игре – тупые, и вас держат за такого же. На самом деле, Final Fantasy XIII-2 так заботится о тех, кто забыл о факте или пропустил его мимо ушей.

Часто спрашивают, хороший ли в Final Fantasy XIII-2 сюжет. Вот так в лоб. И словами о молодой аудитории не отделаешься – в конце концов, есть «Гарри Поттер», а есть «Таня Гроттер». Правда покрыта темпоральным парадоксом – с разных точек история Final Fantasy XIII-2 видится по-разному. В коротком, сухом, рамочном изложении сути в целом – все вполне адекватно. Как, кстати, и сюжет Final Fantasy XIII, который кратко пересказан текстом. При максимальном приближении высвечивается главное зло игры – затянутые диалоги и сюжетные сценки, в которых герои ведут себя не всегда естественно, иногда – дико неестественно. Например, Сера встречает Сноу – жениха, которого она отправила на поиски пропавшей старшей сестры, и тоже потеряла. Она относится к этому спокойно. Расстается с ним вновь (в сцене, напоминающей финал Final Fantasy XI!) – тоже нормально, ноль эмоций. Я думаю, это объясняется очень просто: парадокс во всем виноват! А вот Наташа Одинцова считает, что у Final Fantasy XIII-2 не было хорошего редактора, который бы вырезал ненужное, переформулировал неточности и заставил автора переписать неудачные места. Тоже вариант. И, наконец, есть еще сюжетная логика, скажем так, среднего масштаба – детали устройства мира, мотивы, побуждающие персонажей идти налево, а не направо. Я долго думал, что мне все это напоминает, и нашел классный аналог – творчество российского фантаста Головачева. Как и Лукьяненко с Перумовым, он может похвастаться миллионными тиражами,

но его книги очень, очень специфичны. Головачев очень любит смешивать доморощенную эзотерику с псевдонаучными теориями о времени и измерениях. В результате обычно получается faceralm в духе «советские спецназовцы попали в пространство с размерностью 3.14, которое создал Великий Эгрегор Сферы великого азиатского сопроцветания», но если привыкнуть – можно получать определенного рода удовольствие. Многомерные драки с остановкой времени там очень классно выписаны. А финал Final Fantasy XIII-2 напоминает еще одно нелепое, но популярное произведение – фильм Inception. С той разницей, что для людей с недостатком воображения будут специально выпущены DLC к игре с разъяснениями.

Аналогично Final Fantasy XIII-2, при всем недовольстве сюжетом, можно любить как интерактивный релаксатор, сбрасывающий напряжение после тяжелого трудового дня. Серьезно: классная музыка, отличная цветовая гамма, постоянно что-то происходит, вы куда-то бежите вперед, деретесь, прокачиваете монстров, пробуете разные комбинации, снова деретесь, и проваливаетесь в блаженное состояние «пляж, красотики, коктейль, музыка, шум волн – жизнь прекрасна!» Square Enix беззастенчиво пользуется тем, что никто другой не умеет сделать каждую деталь игры столько безудержно яркой, стильной, красивой. Многие скажут: «Нечестно, когда CG-художники отдуваются за геймдизайнеров и сценаристов», и в чем-то будут правы. Игры не должны превращаться в музыкальный клип. Однако им Final Fantasy XIII-2 является только для людей, не попадающих в целевую аудиторию.

Что касается Ториямы, то я бы не стал вешать на него всех собак. Упрекать режиссера можно разве что в отсутствии яиц – нет ощущения, что в игре есть какое-то творческое видение, которое доминирует над всем остальным. На мой взгляд, Final Fantasy XIII-2 – это продукт, где первую скрипку играли маркетологи, а разработчики послушно (и, в основном, качественно) делали то, что им советуют коллеги, занимающиеся продажами. Особенно это заметно по тому, как легко Торияма согласился исправить все ошибки Final Fantasy XIII – вот буквально так и вижу, как он бродит по форумам, выписывает на бумажку все претензии геймеров, а потом докладывает начальству, что все сделано. Я бы на его месте гордо сказал: «Я так вижу!», принципиально отказался бы от дополнительных квестов или головоломок, а взамен придумал бы что-то неожиданное. И обязательно процитировал бы сцену в бане из Final Fantasy VII, о которой рассказывал Сергей Цилюрик в прошлом номере. Автор, который искренне верит в то, что делает, должен защищать собственное творчество до конца.

Мы потихоньку подошли к итогам. В «СИ» принято излагать в журнале личное, субъективное, непредвзятое авторское мнение, а не строить из себя идиота, с линейкой вымеряющего точную ценность игры для жанра. Но рецензент, конечно, должен выбираться из людей, которые в принципе заинтересованы в продукте и чувствуют, что он сделан для них. В случае с Final Fantasy XIII-2, в нашей команде такого не нашлось – все-таки, я мало похож на шестнадцатилетнюю девочку с длинными ресницами и дневничком в кошечках. Из персонажей игры меня больше всего привлекла Алисса, подруга повзрослевшего Хоупа из Final Fantasy XIII, да и то – уже в более позднем временном отрезке, не в юности. Но, даже несмотря на то, что я не принимал сюжет игры всерьез, и больше забавляло то, как и для кого она сделана, прошел я ее с удовольствием. Перечитайте текст – поймете, стоит ли вам повторять мой опыт. **СИ**

▼ Необходимое замечание, которое меня попросил добавить Сережа Цилюрик. Игра заканчивается на словах to be continued, а Square Enix уже зарегистрировала домен FFXIII-3. Однако Мотому Торияма уверяет, что 1) надпись лишь напоминает о том, что линий пространства-времени много, и не все совы то, чем кажутся и 2) команда работает над DLC, одно из которых будет посвящено Лайтнинг. Я его покупать не собираюсь, но вдруг вам интересно.





УЖЕ В ПРОДАЖЕ
PlayStation 3, Xbox 360

Catherine

СДЕЛАТЬ ПАЗЛ О КРИЗИСЕ СРЕДНЕГО ВОЗРАСТА И ЗАСТАВИТЬ ГОВОРИТЬ О НЕМ ВСЮ ИНДУСТРИЮ – ПЛЕВОЕ ДЕЛО ДЛЯ ГЕЙМДИЗАЙНЕРОВ И ХУДОЖНИКОВ КУЛЬТОВОГО JRPG-ЦИКЛА PERSONA. КУДА ТРУДНЕЕ БЫЛО СОБРАТЬ ИГРУ ИЗ ПРОСТЫХ, ДЕШЕВЫХ, КОЕ-ГДЕ ДАЖЕ БРАКОВАННЫХ КУБИКОВ, И ЗАСТАВИТЬ ВСЕ ЭТО БЕЗОБРАЗИЕ РЕАЛЬНО РАБОТАТЬ – ЧТОБЫ CATHERINE ПРОГОНЯЛА ПЕРЕД ГЕЙМЕРОМ КАЛЕЙДОСКОП КОШМАРОВ, ПРОКЛЯТЫХ ВОПРОСОВ, НЕУДОБНЫХ АССОЦИАЦИЙ, И ТАК ПОКА ЧТО НЕ ПОПАДЕТ В ЦЕЛЬ.



В прошлом году Женя Закиров уже писал о японской версии игры, однако перед европейским релизом я заказал американскую версию и решил сделать для вас уже полноценную рецензию, с оценкой. Она, оценка, впрочем, значит не так уж много – по вкладу в развитие геймдизайна Catherine не уступает Heavy Rain. Все зависит от богатства личного опыта: чем ближе вы к целевой аудитории, тем полнее вы понимаете игру. Геймерам моложе шестнадцати лет здесь делать нечего, а я – всего лишь на год моложе главного героя. Если проводить прямые аналогии, я скорее похож (не внешне) на другого персонажа, кого именно – попробуйте догадаться. Но погружение в игру от лица Винсента и не требуется – Catherine сделана как театральная постановка для геймеров-зрителей. Смотреть на историю нужно со стороны.

Немного фактов для введения вас в тему. Главный герой – офисный служащий Винсент, раздолбай-неудачник 32 лет от роду. У него есть девушка, Катерина (Katherine), свер-



стница, более успешная, обеспеченная, серьезная, думает о будущем. С Катериной Винсент пьет кофе. В баре Stray Sheep, где герой оттягивается с друзьями, он познакомился с другой девушкой – назовем ее Катарина (Catherine). Ей двадцать два года, она одевается откровенно, готова лечь в постель с понравившимся парнем в первую же ночь, живет одним днем. С Катериной Винсент пьет виски. Лежащая на поверхности тема игры: кого предпочтет герой, особенно когда Катерина расскажет, что ждет ребенка? Менее очевидная: причем тут разговоры о полетах в космос?

Технически игра выстроена так: Винсент шатается по бару, разговаривая с людьми, прикладываясь к бокалу и читая SMS-сообщения от обеих Кат. Это приключенческая часть. Рано или поздно он уходит домой, засыпает, а в кошмарах составляет из кубиков лестницу и карабкается вверх в поисках выхода. Это пазл-часть. Они перемежаются длинными неинтерактивными сюжетными роликами – как трехмерными, на движке игры, так и чисто анимационными, рисованными. Ближе к концу вы поймете, что у Catherine есть еще одно измерение – это сложный психологический тест с перекрестными проверками правдивости ответов. Самые яркие его эпизоды – исповедальня между этажами пазл-башни, где Винсенту задают вопросы о смысле жизни, о браке, о детях, о сексуальных фантазиях. «Свадьба – это начало жизни или ее конец?» или «Готовы ли вы рискнуть ради любви всем, включая и жизнь?» – и только два

Платформа: PlayStation 3, Xbox 360 Жанр: adventure, puzzle Зарубежный издатель: Deep Silver

Российский дистрибьютор: не объявлен Разработчик: Atlus Мультиплеер: нет

Обозреваемая версия: PlayStation 3 Страна происхождения: Япония



◀ Вилка – страшное оружие в руках опытной женщины. Винсент в курсе, поэтому в кошмарах оказывается в роли тортка.

▶ А вот это снится мужчине, который узнал о незапланированной беременности любимой. Очень похоже.



варианта, без робких «не знаю». Эти моменты блистательно подчеркнуты и единственной онлайн-фичей Catherine: ответы всех геймеров при первом прохождении хранятся на сервере, и вы можете посмотреть, как распределились голоса других владельцев игры. Очень любопытно.

В кошмарах Винсент превращается в овцу, карабкающуюся по лестнице жизни. Он не один – есть и другие. Люди-овцы безжалостно сталкиваются друг друга в пропасть в кошмарах, но на коротких остановках-передышках между этажами не прочь поговорить и поделиться опытом. Довольно быстро геймер (но не Винсент) осознает, что в кошмарах ему встречаются те же персонажи, что и в баре Stray Sheep, и тут начинается самое интересное – Catherine превращается в детектива. В игре нет ничего «просто так» – и автомат с видеоигрой «Рapunцель», и необходимость бегать в туалет, чтобы смотреть фотки Катарини в неглиже, и реплики других завсегдатаев бара в определенный момент выстреливают, складываются в четкую картину. Конечно, найдется в ней место и телерепортажам о серии загадочных смертей среди мужчин, как на подбор – завсегдатаев именно этого самого бара. Лично я не угадал дворецкого, но, быть может, у вас получится лучше (только не вздумайте лезть в гайды и википедию – тот случай, когда спойлеры убивают половину удовольствия).

Многих моих знакомых смущала именно пазл-часть, которую все видели в демке. «Неужели там вся игра такая – таскаешь блоки и прыгаешь?» – типичный вопрос. Честно говоря, я тоже сомневался, что пазл можно сделать интересным и разнообразным, даже если добавить в него визуальные страшилки на тему детей и свадьбы. Но геймдизайнерам удалось с каждым новым уровнем вводить новые условия и типы кубиков: блоки взрываются, скользят, ловят героя ши-

▲ На выбор предлагают пиво, виски, сакэ и коктейли. Кстати, заядлых алкоголиков игра научит делать коктейль «Николашка». Seriously.



ЗА ИГРОВУЮ МЕХАНИКУ
ЗА СЮЖЕТ
ЗА АРТ-ДИЗАЙН



КОЛЛЕКЦИОННАЯ ВЕРСИЯ

Я взял американскую Deluxe-версию Love is Over, куда входят:

- Футболка женская белого цвета с названием "Catherine's Empty". Размер: L
- Трусы Винсента в розовый горошек, размер: L
- наволочка для подушки с нарисованной Катериной, стандартного размера, двойная
- Коробка для пиццы "Stray Sheep"
- диск с игрой
- саундтрек
- артбук

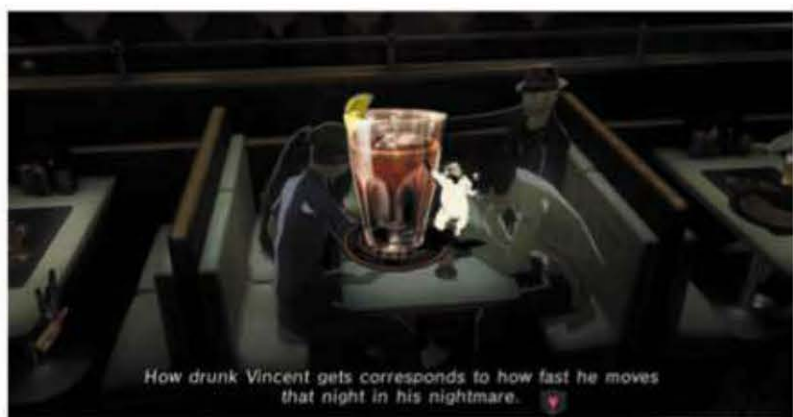
Ничего пока не знаю о европейском релизе и его завозе в Россию, но эту версию пока еще можно купить на videoigr.net. Благодаря тому, что у PlayStation 3 нет региональной защиты, ее смело рекомендую всем желающим.



пами, затягивают в черную дыру, передвигаются самостоятельно... Повторяется игра только в одном: проходить пазл в Catherine чертовски сложно – ломаются и мозг, и пальцы; каждый новый уровень – тяжелая, трудовая победа. В Heavy Rain аналогичная задача решалась так: требовалось зажимать какие-то невероятно неудобные комбинации клавиш. Тоже работало, но в Catherine эффект все же масштабнее – вплоть до броска контроллером в телевизор и матерной тирады. Да, и на легком уровне сложности, конечно, играть нельзя – не опускайтесь до этого, пожалуйста.

Закончив очередной уровень кошмара, Винсент просыпается – и в реальной жизни его поджидает еще более сильный удар по мозгам. Он умудряется постоянно попадать в ситуацию «налево пойдешь – коня потеряешь, направо пойдешь – голову отрубят, а прямо – еще хуже будет». И, глядя на его бегающие глаза, на выражение неподдельного ужаса на лице, на капельки пота на лбу, я каждый раз прекрасно понимал его чувства и восторгался мастерству авторов, так точно передавших бесконечное напряжение момента. Чтобы обойтись без спойлеров, воспользуюсь игрой, которой меня научили сотрудники компании «Акелла»: из перечисленных далее фактов, имеющих отношение к Catherine, неверен один. Однажды в моей жизни тоже были две девушки по имени Катя, одна узнала о другой, мне пришлось принимать очень важное решение, и выбор я тоже сделал неправильно. Была и такая, что утверждала, будто послана ангелом, чтобы наставить меня на путь истинный, и представила убедительные доказательства. Ах да, и один из персонажей Catherine – транссексуал.

В Catherine есть восемь концовок – поэтому внимательно относитесь к тому, что делаете в игре, и отвечайте честно (жуликов ждут плохие финалы). В конце авторы на всякий случай ломают четвертую стену и прямо объясняют не выползшим из танка геймерам о том, где в Catherine зарыты метафоры о смысле жизни. Чтобы прочувствовать их сполна, за игру можно сесть и во второй раз, пробуя скорректировать ее итог. И не только ее. Никогда не поздно сменить приоритеты, отказаться от покоя и стабильности ради безумства наслаждений, или достичь истинной свободы, отринув стереотипы общества. В конце концов, в 32 года жизнь только начинается. **СИ**



О ПРОБЛЕМАХ ПАЗЛА

Проходя уровни, Винсент зарабатывает деньги, которые можно потратить на покупку предметов у жирной овцы. Фишка в том, что это практически бесполезно – переносить с собой можно только один бонус (например, «создание кубика из воздуха» или «временная способность забираться сразу на два кубика вверх»), и в начале нового уровня вам обычно и так предлагают какой-то один (и часто более ценный).

В игре есть ограниченные continue (!), запас которых можно пополнять призами в форме подушки. Если их у вас осталось мало, то стоит воспользоваться дурацким лайвхаком, позволяющим размножить continue до бесконечности. Найдите место, где почти сразу после чекпойнта лежит подушка. Добегаете до нее, берете (+2 continue), умираете, возрождаетесь (-1 continue), добегаете до подушки (+2), умираете... Поняли идею, правда? Однажды я взял чекпойнт в неудачный момент – через две секунды после возрождения на нем Винсент гарантированно умирал. Пришлось начинать уровень заново.

Один из боссов, ребенок с бензопилой, раскидывает хаотично перемещающиеся убивалки (иначе не могу их назвать). Мне никак не удавалось их преодолеть, потому что часто натыкался на них случайно, не имея возможности уклониться. Спасла возможность откатывать решения на несколько действий Винсента назад (нужна для того, чтобы вы не поломали загадку и не застряли навсегда). При ее использовании уже выпущенные убивалки не восстанавливались (хотя должны были бы), и босс тратил еще с десяток секунд на то, чтобы снова ими воспользоваться. На мой взгляд, это тоже чит, не предусмотренный игровой механикой.

Конечно, можно сказать, что все вышеперечисленные претензии – это такая метафора несовершенства лестницы жизни, но лучше бы ее в игре не было.

Boom Street

ВОТ УЖЕ ДВАДЦАТЬ ЛЕТ В ЯПОНИИ ПОЛЬЗУЕТСЯ ПОПУЛЯРНОСТЬЮ СЕРИАЛ ITADAKI STREET – АНАЛОГ «МОНОПОЛИИ» ОТ СОЗДАТЕЛЯ DRAGON QUEST ЮДЗИ ХОРИИ. НЕСМОТРЯ НА ЗАМЕТНЫЙ УСПЕХ НА РОДИНЕ, НИ ОДНА ИЗ ЧАСТЕЙ СЕРИАЛА ТАК И НЕ БЫЛА РАНЕЕ ПЕРЕВЕДЕНА НА АНГЛИЙСКИЙ – ПОКА НЕ ПРИШЕЛ ЧЕРЕД КРОССОВЕРА С ПЕРСОНАЖАМИ NINTENDO.

Как и в «Монополии», в Boom Street игроки по очереди кидают кубик, ходят по игровому полю, покупают здания, на которых остановились, и платят дань, если останавливаются на чужой собственности. Само поле обычно имеет сложную форму с множеством развилок, поэтому зарплата за прохождение полного круга получается, если принести на стартовую точку лежащие в разных краях поля фишки всех четырех карточных мастей. Побеждает же игрок, набравший нужную сумму денег (как наличкой, так и в инвестициях – отдельно считается суммарный капитал) и дошедший до старта. В усложненных правилах добавляются еще и акции: можно вкладываться в капитализацию разных районов, повышая их стоимость и увеличивая свои барыши за счет роста цен на акции.

Вот, в принципе, и все. «Монополия» с одним дополнительным правилом, кучей спецклеток на разнообразных полях, псевдо-мини-играми, сводящимися к броскам кубика, и персонажами Nintendo и Dragon Quest вместо фишек. Может ли это стоить столько же, сколько и полноценная игра? Конечно, нет. Но стоит.

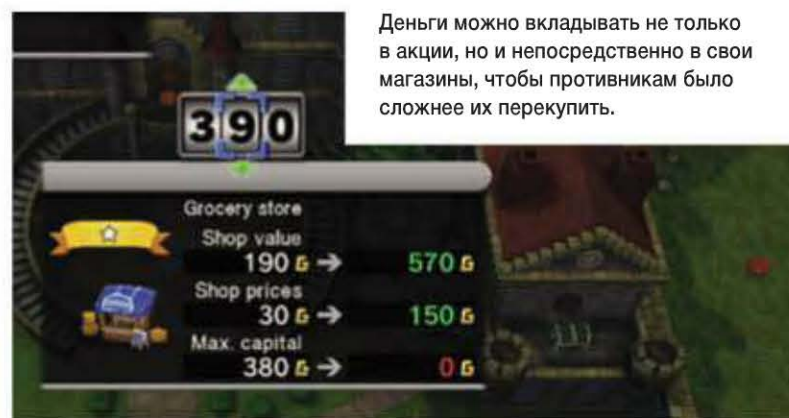
И, увы, у Boom Street есть еще значительные недостатки помимо общей поверхностности. Она зубодробительно медленна даже на максимальной скорости. Невозможно сохранять в середине мультиплеерной игры, хотя продолжительность посиделок запросто может составить несколько часов. Но самое худшее – то, что здесь абсолютно все завязано на рандоме, который на самом деле не рандом. Boom Street извечно подыгрывает одному из участников, позволяя тому собирать максималь-



Вот прекрасный пример того, насколько в Boom Street превалирует случай: одни игроки собрали по пять бонусов, другие – вдвое больше.



«Правила, любимые фанатами с 1991 года». Премило это слышать от первой переведенной на английский язык игры сериала.



Деньги можно вкладывать не только в акции, но и непосредственно в свои магазины, чтобы противникам было сложнее их перекупить.



Стоит купить все магазины в районе, как какой-нибудь противник непременно придет и перекупит один из них, обломав всю малину.

ные бонусы, выкидывать нужные цифры на кубике и огребать максимальные барыши с чужих инвестиций. Часто уже к середине партии становится понятно, у кого есть какие-то шансы на победу, а у кого нет, и кому можно бросать джойстик.

Резонно думать, что Boom Street рассчитана в первую очередь на компанию – но сама игра утверждает обратное, призывая открывать скрытых персонажей и игровые поля (секретные тут составляют треть от общего количества!) исключительно в синглплеере. И нет ничего более глупого, чем потратить пять часов жизни на поочередное бросание кубиков с читерящими AI-оппонентами и в итоге проиграть.

Конечно, вы можете возразить – дескать, «чего ж ты еще хотел?» Чего-то уровня Mario Party, вообще говоря. Mario Party – та же настолка, она тоже в очень многом полагается на кубик (который там честный, в отличие от), в ней тоже очень значительную роль играет удача. Значительную – но не решающую, как здесь. В Mario Party есть мини-игры, и они – самая увлекательная часть игрового процесса. Победа в них определяется не только удачей, но и умением игроков, а призы за мини-игры составляют большую часть их капитала. То есть, Mario Party и веселее, и разнообразнее, и честнее, чем Boom Street. Зачем, спрашивается, кому-то вообще нужна эта недомонополия?

И последний гвоздь в крышку гроба – Kingdom Hearts: Birth by Sleep и тамошняя Command Board. Опциональная часть системы прокачки, оформленная в виде мини-«Монополии». Часть системы прокачки в и без того выдающейся игре лучше, чем вся продающаяся за полную цену Boom Street! **СИ**

Платформа: Wii Жанр: special.board-game Зарубежный издатель: Nintendo
Российский дистрибьютор: нет Разработчик: Armor Project, Square Enix Мультиплеер: vs, local/online
Обозреваемая версия: Wii Страна происхождения: Япония



Star Fox 64 3D

УЖЕ В ПРОДАЖЕ
Nintendo 3DS

НЕ ЗНАЮ НИ ОДНОГО ЧЕЛОВЕКА, У КОТОРОГО ДОМА ДО СИХ ПОР БЫ ХРАНИЛАСЬ NINTENDO 64. В ТО ЖЕ ВРЕМЯ, МНОГИЕ МОИ ДРУЗЬЯ С УПОЕНИЕМ ПРОШЛИ РАЗНЫЕ РИМЕЙКИ ИГР С NINTENDO 64, И НАДО ПОЛАГАТЬ, ЧТО ИМЕННО ДЛЯ ТАКИХ ЭНТУЗИАСТОВ ВЫПУСКАЮТ ЧТО-ТО ВРОДЕ STAR FOX 64 3D: КАК-ТО ОЧЕНЬ ИЗБИРАТЕЛЬНО ПЕРЕДЕЛАННУЮ ВЕРСИЮ ПРЕКРАСНОЙ ИГРЫ ПРО ОТРЯД ЗВЕРЕЙ, СРАЖАЮЩИХСЯ С ДРУГИМИ ЗВЕРЬМИ В КОСМОСЕ. ЭТО ВЕСЕЛОЕ, КРАСОЧНОЕ, БЕЗУМНО УВЛЕКАТЕЛЬНОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ, КОТОРОЕ МОЖНО ПРОЙТИ ЗА ТРИ ЧАСА – НЕ ХВАТИТ, ЧТОБЫ ДОЛЕТЕТЬ ДО НОРВЕГИИ, НАПРИМЕР – И ПРОХОДИТЬ ЕГО СНОВА И СНОВА, КАЖДЫЙ РАЗ УДИВЛЯЯСЯ ПОЯВЛЕНИЮ ЗВЕЗДНОГО ВОЛКА И ПОМОЩНИКОВ И В ГОЛОС СМЕЯСЬ ВО ВРЕМЯ БРИФИНГОВ, КОТОРЫЕ ПРОВОДИТ ГЕНЕРАЛ ПЕППЕР (СОБАЧКА).

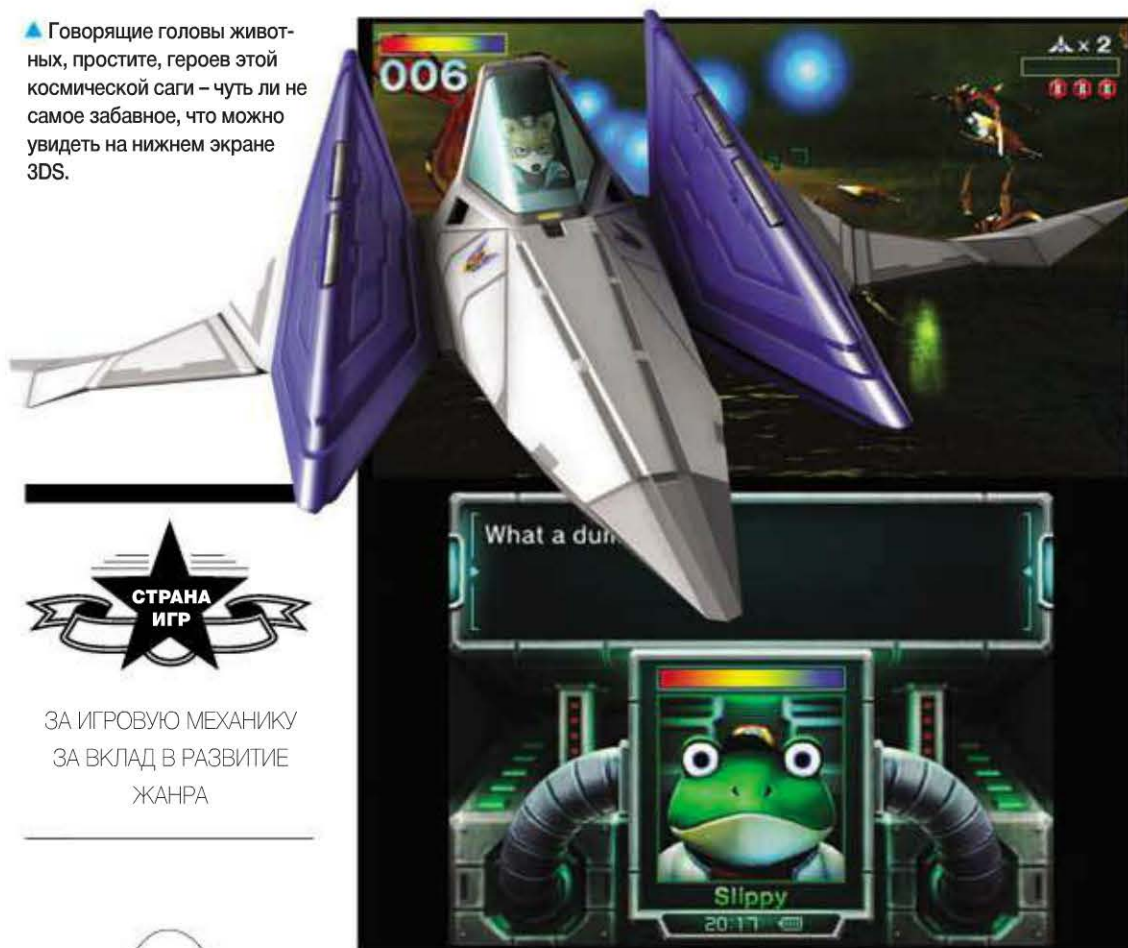
Я не большой фанат Star Fox, но с огромным удовольствием летал по разным планетам, собирал золотые колечки, помогал лягушонку (еще один пилот космического корабля) уйти от преследователей и расстреливал гигантскую обезьяню (предположительно) морду в конце, каждый раз возмущаясь из-за невозможности пропустить финальные титры и необходимости слушать песенку и смотреть на имена всех этих прекрасных людей, приложивших руку к созданию живой классики. Насколько она на самом деле живая – судить сложно, но эмоциями заряжает как ни одна другая игра для Nintendo 3DS.

В самом начале разрешают выбрать между классическим обликом игры и ремастером, а заодно настойчиво предлагают подключить к делу гироскопы – дескать, так удобнее. Как я ни старался понять принцип управления кораблем с их помощью, получалась всегда трагедия. Самая простая и удобная схема управления – классическая, когда стиком осуществляется управление кораблем, крестовиной выполняются маневры, а кнопками – стрельба. Если это слишком сложно звучит, то тут уж целиком моя вина. На самом деле Star Fox 64 (в ремастерованном варианте) – предельно дружелюбная и понятная, и на среднем уровне сложности большую часть заложенного в нее потенциала просто не успеваешь использовать – да и не чувствуешь в этом особой необходимости, честно говоря. Пожалуй, только во время схваток с боссом может прийти на ум совершить что-то вроде кувирка и развернуться лицом к противнику, чем несказанного того смутить.

Впрочем, очень многое зависит конкретно от миссии. Прохождение не всегда линейное: иногда маршрут дают сократить, плюс предусмотрена возможность переиграть предыдущее задание – на тот случай, если кого-нибудь из напарников подбили или просто если хочется вернуться, скажем, на ледяную планету и задать злодеям жару. Большая часть заданий тоже линейная: кораблик летит вперед, а игрок должен как-то маневрировать между астероидами, сбивать врагов, искать бонусы и стараться помогать соратникам. В другой раз Звездного Лиса выпускают свободно полетать по определенному участку – там просят



▲ Говорящие головы животных, простите, героев этой космической саги – чуть ли не самое забавное, что можно увидеть на нижнем экране 3DS.



ЗА ИГРОВУЮ МЕХАНИКУ
ЗА ВКЛАД В РАЗВИТИЕ
ЖАНРА



расстреливать базу, наземную технику и так далее. Выбрать, что из перечисленного наиболее интересно, крайне сложно, и вот почему.

Star Fox 64 – это как раз та игра, которую создавали, как это принято говорить, «с душой». Даже по прошествии времени ясно видно стремление разработчиков выверить каждый сантиметр виртуального пространства, всеми мыслимыми и немыслимыми способами разнообразить миссии, сделать так, чтобы каждый из представленных уровней запомнился по отдельности. Да, по современным меркам приключение получилось довольно короткое, но пусть это никого не сбивает с толку – по насыщенности и содержательности ему равных нет. Мне особенно запом-

Платформа: Nintendo 3DS Жанр: shooter, sci-fi Зарубежный издатель: Nintendo Российский издатель: нет

Разработчик: Nintendo Мультиплеер: vs, local

Обозреваемая версия: Nintendo 3DS Страна происхождения: Япония



Помогать напарникам приходится часто, но к их чести будет сказано – во многих ситуациях они и сами в состоянии за себя постоять.



Локации, в отличие от корабликов, выглядят впечатляюще. Просто визуально – идеально передают настроения разных планет.

нился предпоследний эпизод, когда вместо звездолета подсунили вроде как гусеничную тарантайку и заставили преследовать поезд. Поначалу все шло гладко – требовалось преодолеть полосу препятствий и при этом успеть собрать достаточно золотых колечек, чтобы увеличить линейку жизни. Где-то со второй попытки выяснилось, что тарантайка тоже умеет летать – ну, вернее, подниматься в воздух и перепрыгивать, скажем, валуны. А потом случилось непредвиденное: преследуемый состав остановился, один вагон трансформировался в летающего робота, и я почувствовал себя на месте той самой беспомощной наземной техники.

И так во всем, начиная с простой планировки уровней (хотя что там можно в открытом космосе планировать, казалось бы) и заканчивая сражениями с боссами. Тут сложно найти хотя бы один момент, про который можно было бы с уверенностью сказать: failed to impress. Кроме, пожалуй, одного: очень тяжело заставить себя потратить на это деньги и вообще дать игре шанс показать себя с лучшей стороны. Ценности для людей, не читающих журнал Nintendo Gamer, не сидящих на форуме GBX.ru и вообще только вчера узнавших о волшебном мире видеоигр – это вполне сойдет за рекламный слоган, надо не забыть записать – она не представляет абсолютно никакой, и никакие зверята-утята не растопят ледяное сердце неискушенного человека. Впрочем, надо думать, никто из упомянутых черствых душой людей эти строки никогда не прочитает, так что можно продолжать воспевать, простите, шутер 1997. Хотя в терминологии того времени правильнее было бы назвать его «стрелялкой», наверное.

Так или иначе, Star Fox 64 3D – это больше, чем просто римейк. Это живой пример бессмертия многих сериалов Nintendo, созданием которых руководил лично Сигеру Миямото. Это простоватое, немного детское, немного наивное произведение искусства мира видеоигр. Если кто-нибудь додумается до введения «списка обязательной к ознакомлению классики», то Star Fox 64 точно окажется в нем на верхних строчках. Немного обидно, конечно, что речь идет о римейке, а не о продолжении, но лучше что-то, чем ничего. **СИ**

ЕСЛИ КТО-НИБУДЬ ДОДУМАЕТСЯ ДО ВВЕДЕНИЯ «СПИСКА ОБЯЗАТЕЛЬНОЙ К ОЗНАКОМЛЕНИЮ КЛАССИКИ», ТО STAR FOX 64 ТОЧНО ОКАЖЕТСЯ В НЕМ НА ВЕРХНИХ СТРОЧКАХ.



ЗВЕЗДНЫЙ ЛИС И ДРУГАЯ ЛЕСНАЯ БРАТЯ

Главный герой, как несложно догадаться, это звездный рыжий лис Фокс Макклауд. Противостоит ему злой ученый Андрос. Команда Лиса – это группа наемников, куда входят: заяц Пеппи, лягушонок Слиппи и сокол Ломбарди. В общем, в Star Fox 64 собрался весь учебник зоологии – и это по-своему неплохо, даже мило. Обидно, правда, что Звездный Волк появляется всего несколько раз и ничем особенным, кроме иконки, не запоминается.



Sonic Generations

«СТАРШАЯ» ВЕРСИЯ SONIC GENERATIONS – ИГРА ЗАМЕЧАТЕЛЬНАЯ, СПОСОБНАЯ ПОРАДОВАТЬ НЕ ТОЛЬКО ДАВНИХ ФАНАТОВ СИНЕГО ЕЖА, НО И ПРОСТО ЛЮБИТЕЛЕЙ ХОРОШИХ ПЛАТФОРМЕРОВ. ПОРТАТИВНАЯ SONIC GENERATIONS, УВЫ, НЕ БОЛЕЕ ЧЕМ ОБЪЕДКИ С БАРСКОГО СТОЛА.

По названию этого, впрочем, не понять: несведущие люди могут предположить, что имеют дело с той же самой игрой, только перенесенной на нинтендовскую портативку. На деле же домашнюю и карманную версии Sonic Generations различает и игровая механика, и набор уровней.

Схожим остался сценарий: те же ситуации, те же шутки. Классический и взрослый Соник путешествуют по локациям из предыдущих частей, пытаются остановить пожирающего время монстра – на этот раз не встречая, правда, многочисленных ежиных друзей. Невелика потеря, учитывая их небольшую роль в игре; гораздо больше удивляет то, что сюжетные сценки в 3DS-версии представляют собой набор текстовых диалогов с анимированными портретиками героев. Почему? Что, 3DS не справилась бы с отображением четырех персонажей на белом фоне? Да в жизни не поверю. И для озвучки, которой всего-то там было минут десять, что, места на картридже не хватило?

Не получится списать на нехватку мощности и двумерность уровней современного Соника: 3DS вполне сопоста-



ЗА САУНДТРЕК



вила с Dreamcast, на которой дебютировали головокружительно быстрые Sonic Adventure с трехмерными уровнями и видом сзади. Здесь подобный сегмент лишь один на всю игру (не считая бонусных этапов) – все остальное время приходится бегать по совершенно плоским локациям.

Это приводит к тому, что два разных Соника в 3DS-версии вовсе не кажутся такими уж разными. Особенно – из-за того, что ближе к середине игры классический Соник учится самонаводящейся воздушной атаке, коей он сроду не владел. Зачем?! Зачем так целенаправленно подрывать главную особенность Generations?

Такаси Иидзука, главный по «Соникам», утверждал, что отличия в наборах уровней связаны с желанием посвятить портативную Generations истории портативных частей сериала. На деле же единственный этап, попавший сюда из чисто портативной игры, – Water Palace из Sonic Rush, и, боже мой, он отвратителен! Беспорядочно понатыканные повсюду вертикальные шипы; часто повторяющиеся элементы дизайна; постоянно преграждающие путь враги, большую часть времени окруженные электрическим щитом; заторможенное подводное передвижение... Прохождение этого этапа – это мука, а не удовольствие.

Проблемы с дизайном – удел не только Water Palace. Green Hill уже навязла в зубах – а тут она вдобавок ко всему невероятно коротка. Первый акт Casino Night практически один в один копирует свой прообраз из Sonic the Hedgehog 2. Практически безупречен лишь Mushroom Hill из Sonic & Knuckles; за ним следуют Emerald Coast из Sonic Adventure, зачем-то заставленный не разбивающимися при атаке сверху деревянными ящиками и уже упомянутыми ранее шипами, и Radical Highway из SA2, в которой к вышеперечисленным идиотским преградам добавились безбожно медленно едущие вверх-вниз над пропастью платформы. Завершает список Tropical Resort из Sonic Colours, страдающий от плохого выбора (и плохой реализации) «цветных» умений героя. Итого – семь зон против девяти у домашней версии.

Платформа: Nintendo 3DS **Жанр:** action, platform, 2D **Зарубежный издатель:** Sega
Российский дистрибьютор: нет **Разработчик:** Sonic Team **Мультиплеер:** vs, online
Обозреваемая версия: Nintendo 3DS **Страна происхождения:** Япония

УЖЕ В ПРОДАЖЕ
Nintendo 3DS



3D в игре неплохое, но, думая о нем, невозможно избавиться от мыслей о том, насколько было бы лучше видеть в стереоскопии трехмерные уровни.



В адрес боссов, особенно этой гадкой биоящерицы, комплиментов не ждите.

Загублены и дуэли: противостояния металлическому Сонику, Шэдоу и Сильверу проходят на «неродных» декорациях Casino Night, Radical Highway и Tropical Resort (Сильвер! В Tropical Resort!) и представляют собой простые гонки а-ля поединок с металлическим ежом в финале Sonic CD. То есть, собственно нападать на противников во время дуэлей мы не можем никак – лишь бежать вперед и изо всех сил стараться не попасться под их атаки. Причем они подстраиваются под игрока: если проходить все идеально, они все равно догоняют; если по пути делать много ошибок и тормозить – они подождут. И по факту исход дуэли решается за пару метров до финиша: удалось избежать последней атаки, значит, победил. Глупость, да и только.

Изумруды, получаемые в «большой» версии в дуэлях и битвах с боссами, в портативном издании запрятаны в



ПЕРЕСЧЕТ

Дружба Соника с портативными консолями тянется вот уже без малого 20 лет: первая игра про синего ежа вышла на Game Gear еще в 91 году. За ней последовала вторая часть, Sonic Chaos, Triple Trouble, Blast – и это если не считать игры про Тэйлза и вообще не-платформеры. Затем последовали три Advance-выпуска, две части Rivals для PSP, две части Rush для DS и, наконец, Colours – тринадцать портативных игр, из которых в Sonic Generations для 3DS представлены лишь две. Bravo, господин Иидзука!



▲ Иногда камера отъезжает так далеко, что разглядеть Соника становится проблематично.



▲ К чести здешних левел-дизайнеров стоит отметить, что практически каждый уровень можно пройти совершенно разными путями. Те, что повыше, – для самых умелых игроков!

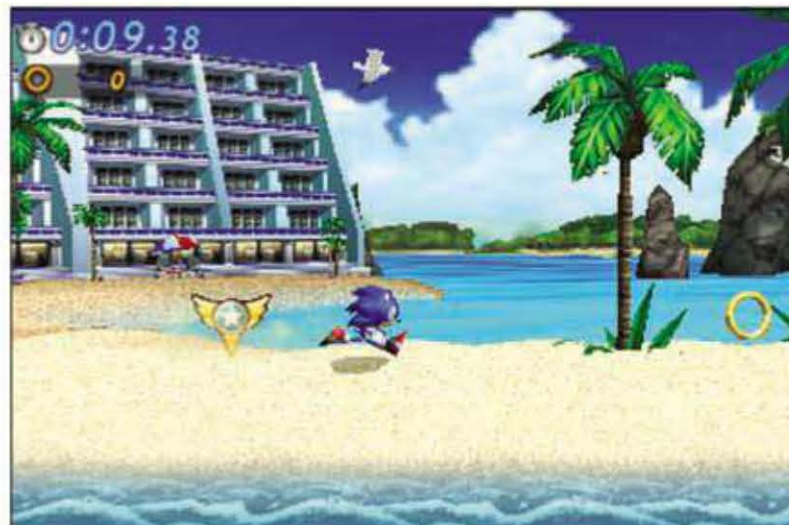


▲ «Цветная» сила современного Соника в Tropical Resort – лазер. Применить его не вовремя или прицелиться не под тем углом – значит улететь в пропасть. Классическому же Сонику досталась не менее неуправляемая сила огня.

ВПЕРВЫЕ ЗА ДОЛГИЕ ГОДЫ КАРМАННЫЙ «СОНИК»
УСТУПИЛ СВОЕМУ СОВРЕМЕННОМУ ДЛЯ ДОМАШНИХ КОНСОЛЕЙ.



Нижний экран, как можно видеть, практически не используется. На нем наверняка отображался бы список умений, если бы ежи в 3DS-версии вообще могли учиться каким-нибудь умениям. Увы.



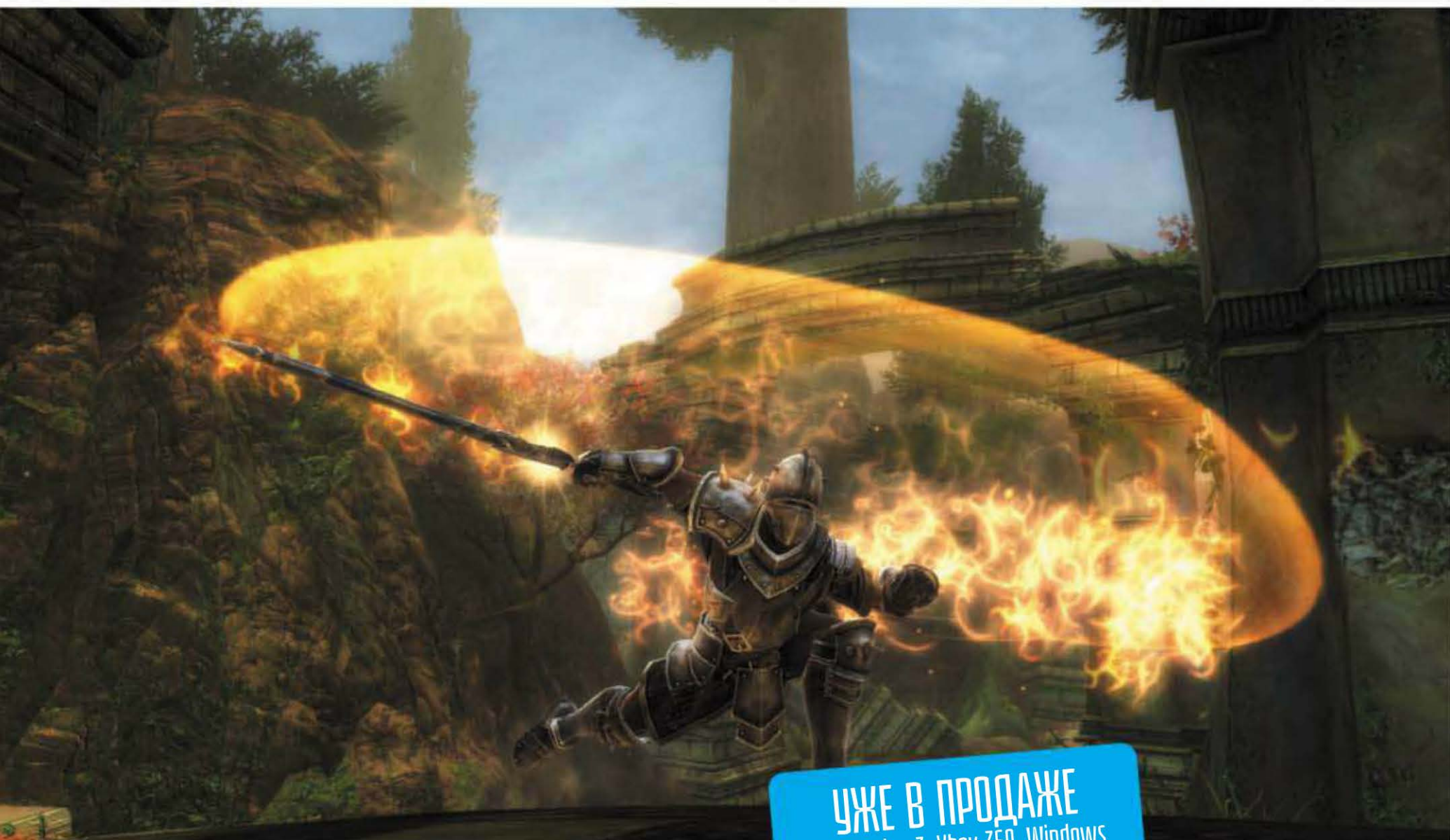
▲ Во время мультиплеерного состязания путаницы не создается – противник отображается в виде абстрактного значка, а не предстает еще одним Соником.

бонус-уровни, позаимствованные из Sonic Heroes: нужно постоянно держать палец на кнопке ускорения, собирая по пути позволяющие поддерживать скорость шарики.

Есть здесь и побочные миссии, доступные из отдельного пункта главного меню и открывающиеся непонятным образом: после прохождения игры мне были доступны считанные единицы из сотни, и остальные пришлось покупать на кровно заработанные монеты 3DS, которых, как известно, много не бывает. Миссии, надо сказать, не столь интересны, чтобы всерьез ими заниматься, да и для прохождения участие в них не требуется. А мультиплеер в Sonic Generations сводится к простой гонке – как и всегда со времен Sonic Rush Adventure.

В общем, дополнительный контент не очень привлекателен, а прохождение собственно кампании займет совсем немного – ее можно сравнить по продолжительности с Sonic the Hedgehog 4: Episode 1. Со скачиваемой игрой, которая втрое дешевле. Sega, это не дело.

После восхитительной Sonic Colours для DS вид настолько посредственной Generations, имевшей бесконечно большой потенциал, удручает. Подумать только, впервые за долгие годы карманный «Соник» уступил своему современнику для домашних консолей. Быть может, это судьба играет злую шутку, и циклическое проклятие синего ежа теперь перейдет на релизы для портативов? **СИ**



УЖЕ В ПРОДАЖЕ
PlayStation 3, Xbox 360, Windows

Kingdoms of Amalur: Reckoning

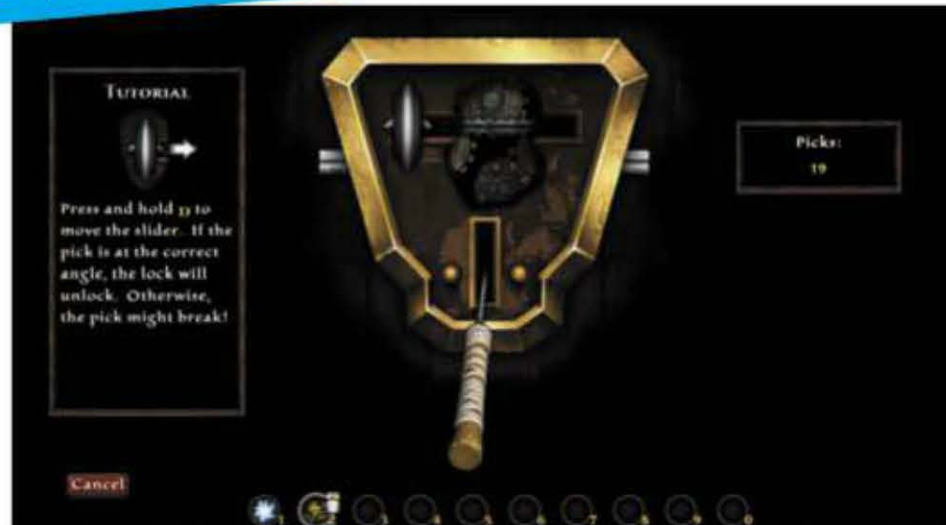
В ПРОШЛОМ НОМЕРЕ УЖЕ БЫЛО СКАЗАНО МНОГО СЛОВ И О РОБЕРТЕ САЛЬВАТОРЕ, И О САМОЙ ИГРЕ, БЕЗ ОТВЕТА ОСТАЛСЯ ТОЛЬКО ГЛАВНЫЙ ВОПРОС. СМОЖЕТ ЛИ KINGDOMS OF AMALUR: RECKONING СТАТЬ В ОДИН РЯД С ЛУЧШИМИ ХИТАМИ И ПРЕТЕНДОВАТЬ НА ЗВАНИЕ «ИГРА ГОДА 2012»?

Короткий ответ – «да, сможет». Kingdoms of Amalur очень хороша и, несмотря на несколько существенных недостатков, точно войдет в историю индустрии. И уж если мы заикнулись о минусах, давайте сразу разберемся, что в игре сделано плохо.

Визуально Kingdoms of Amalur выглядит не очень здорово. Включаешь, и возникает ощущение, что запустил очередное дополнение к World of Warcraft, а на дворе совсем не 2012 год. Конечно, графика – не главное, но если уж люди взялись делать зрелищную трехмерную игру, а не спрайтовый арт-хаус, то стоит оглядываться на планку качества, взятую конкурентами. К сожалению, на консолях игра выглядит так же плохо, как и ее собрат по оружию – The Elder Scrolls V: Skyrim. На PC дело выправляется, но не настолько, чтобы снять все вопросы к разработчикам. Что еще хуже, анимация во время огромного числа диалогов передает нам привет из 90-х, когда все персонажи разговаривали

8.5
ОЦЕНКА

▲ Система взлома замков один в один напоминает аналогичную мини-игру из Skyrim и Fallout.



стоя как истуканы, иногда меняя одну глупую позу на другую. Доходит до смешного: например, герой в диалоге может дико кашлять и при этом стоять, как терминатор без эмоций, а в дороге вы встретите раненого бедолагу, который дает вам квест, поливая округу совершенно глупыми фонтанами крови из шеи, хотя, как он рассказывает, компаньон ударил его ножом в спину. Все это так ужасно, что через три-четыре часа игры, просто перестаешь обращать внимание.

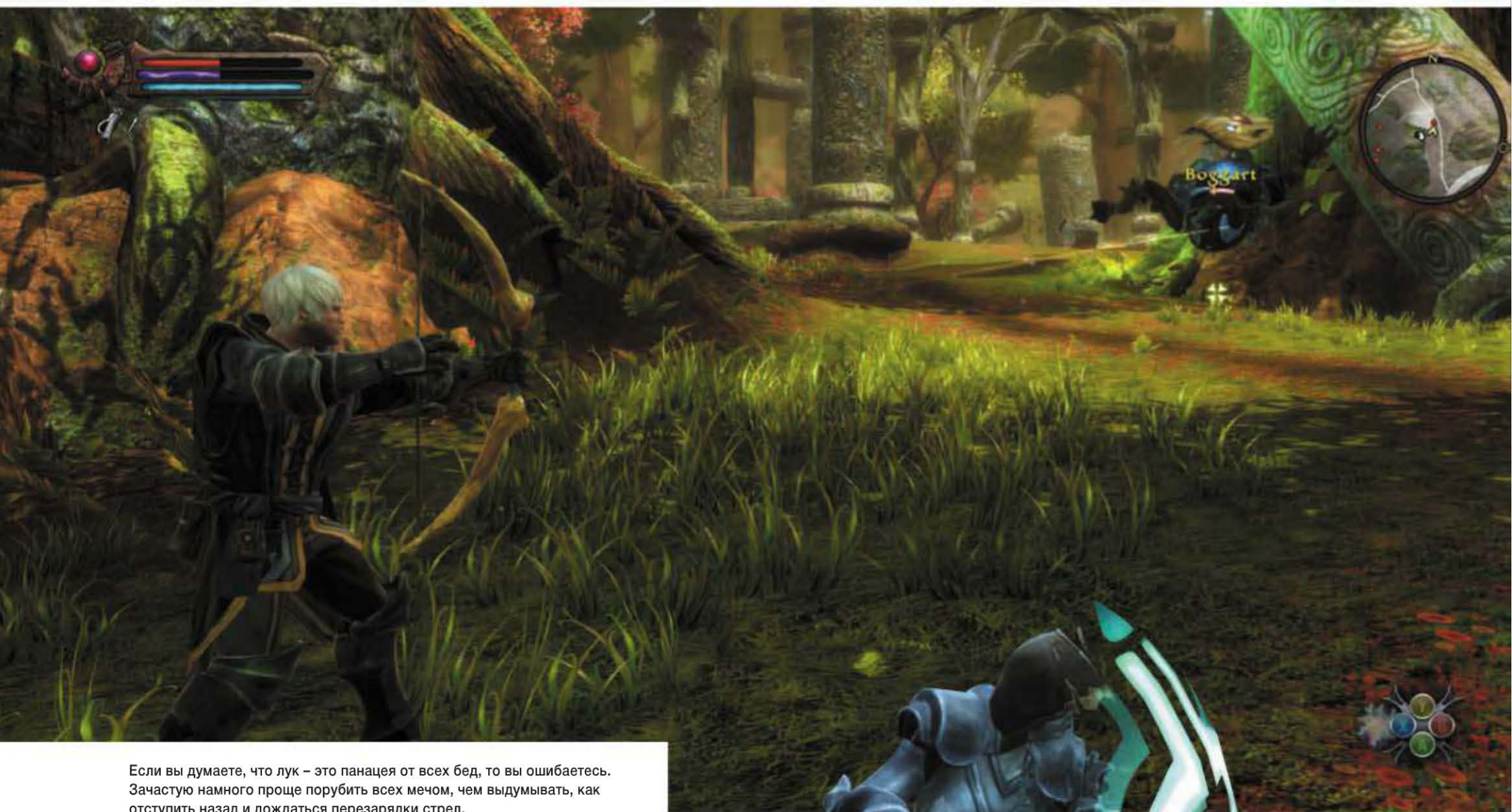
Зато, как только вы перестаете обращать внимание на вечно подгружающиеся текстуры, появляющиеся из воздуха объекты, ужасающую дальность прорисовки и корявую анимацию во время диалогов, то начинаете наслаждаться одной из самых запоминающихся ролевых игр последних лет. О многих интересных новинках мы уже писали в превью, не будем сильно повторяться, просто расскажем, что именно должно вас привлечь Kingdoms of Amalur: Reckoning.

От других PC-style RPG игру отличает боевая система. Забудьте о примитивном махании оружием в Skyrim и заклинании врагов в Dragon Age. Эта игра куда ближе к нормальным экшнам и слэшерам, где исход боя зависит только от ваших навыков управлять персонажем. Есть две кнопки атаки на два вида оружия, которые мы выбираем сами, блок, нажатие которого прямо во время нападения расценивается как парирование, кувырок-уворот и кнопка для меню

Платформа: Playstation 3, Xbox 360, Windows Жанр: action-RPG Зарубежный издатель: Electronic Arts

Российский издатель/дистрибьютор: Electronic Arts Разработчик: 38 Studios, Big Huge Game

Мультиплеер: нет Обозреваемая версия: Playstation 3 Страна происхождения: США



Если вы думаете, что лук – это панацея от всех бед, то вы ошибаетесь. Зачастую намного проще порубить всех мечом, чем выдумывать, как отступить назад и дожидаться перезарядки стрел.

спецспособностей. Помимо всего этого, у вас за каждое убийство заполняется линейка, которая отвечает за переход в режим замедления времени, где можно наносить колоссальный урон и делать красивейшие добивания врагам. Игра не накладывает ограничения на доступные типы оружия, но, похоже, лишь для того, чтобы вы поняли, какое вам больше нравится и как оно действует. Ближе к середине игры у вас все равно появятся любимые экземпляры и тактики ведения боя, тем более что враги здесь могут нападать как поодиночке, так и большими группами. Причем во втором случае это может быть как обычная стая волков, так и босс с десятком миньонов. К каждому типу противников нужно знать подход: кого просто парировать, от какой атаки лучше перекатываться, а какую блокировать, когда эффективен лук, когда – двуручный меч, а когда – быстрые клинки.

Вторая интересная особенность игры, которая напрямую связана с боевой системой, это прокачка. Конечно, она ближе к классической, чем знакомая по Skyrim, но все равно очень выделяется. Каждый уровень мы можем добавить по очку к одной из линеек небоевых навыков, где есть такие умения, как алхимия или вскрытие замков. Далее мы вкладываемся в перки, которые разбросаны по трем категориям – сила, ловкость, магия; сколько перков в какой таблице выучили, столько очков к этому параметру и засчиталось. А затем мы выбираем карту судьбы, которая дает дополнительные бонусы нашему герою. По сути, эти карты и являются классами персонажей, но тут есть один очень интересный факт: разработчики выдумали их огромное количество, и они не сводятся к классическому «воин, маг, вор». Если вы учите только перки из «силы», вам доступны наступательные классы, вроде уже всем надоевшего воина. Но никто не мешает вам экспериментировать. Хотите лучника-мага? Или мастера клинков, который не прочь пошвыряться фаерболлами, а если надоедает – достает боевой молот? Без проблем!

Но самое интересное – это сюжет и мир игры. Будущее здесь ни для кого не секрет, все заранее предсказано и все верят, что судьбу нельзя изменить. И тут внезапно появляется наш персонаж, который волен менять этот мир так, как ему захочется. И это чистая правда, причем речь идет не об



▲ Игра не запрещает одевать тяжелую броню ни магам, ни ворам. Возможность ее использовать зависит только от вашего уровня, а не показателя силы, ловкости или магии, хотя бывают и исключения из правил. Ну и, чаще всего, там будут бонусные параметры, совершенно бесполезные для узкоспециализированных классов.



ЗА СЮЖЕТ
ЗА ИГРОВУЮ МЕХАНИКУ
ЗА ВКЛАД В РАЗВИТИЕ
ЖАНАРА

СДЕЛАЙ САМ

В игре, как и во много раз упоминавшемся Skyrim, огромная свобода для творчества по созданию собственного оружия, доспехов и различных зельев. Вы можете собирать оружие. Можете делать особенные камни, которыми позволят потом инкрустировать оружие и броню, чтобы те награждали персонажа дополнительными бонусами. Можно даже варить зелья, собирая различные травы, точно как в Skyrim. Причем необязательно знать рецепт, достаточно просто экспериментировать и совмещать различные ингредиенты. Но чему тут удивляться, если главным дизайнером является Кен Ролстон, который отвечал за Morrowind и Oblivion! Так что назвать это все плагиатом нельзя, более того, мы рады, что у нас есть еще одна настолько разнообразная RPG, и надеемся, что Bethesda в следующий раз позаимствует что-то от отличной боевки Kingdoms of Amalur.

▼ Стелс в игре присутствует не в огромных количествах, но ради красочных добиваний стоит прокачивать скилл незаметности.

ВСЕ ЭТО НАПОМИНАЕТ FALLOUT 2, КОГДА МОЖНО БЫЛО ПРИЙТИ В ГОРОД И РЕШИТЬ, БУДЕТ ЛИ КТО-ТО ЗДЕСЬ ЖИТЬ ИЛИ ВЫ В ПЛОХОМ НАСТРОЕНИИ СЕГОДНЯ.



основном сюжетном квесте, но и всех возможных ваших действиях. Ведь, по законам жанра, у нас есть сотни второстепенных заданий, и многие из них завязаны на местные гильдии, куда можно вступать. Так вот, игрок волен делать то, что захочет. Не нравится вам вот этот NPC, который сидит в баре и раздражает своим восклицательным знаком над головой, обозначающим, что у него есть какой-то квест для вас? Достали меч, вошли в режим агрессии и убили его. Все, вы изменили мир игры. Причем происходит это иногда не потому, что вы такой садист и любите убивать беззащитных, нет. Вот простой пример из игры. Есть гильдия, рядом с ее основным замком сидит мужик, который притворяется великим знахарем, но на деле он даже варить нужное зелье не умеет. Вы можете помочь ему, украв рецепт из сундука, лежащего в этом самом замке. Но я был неосторожен, в замке меня увидела охрана, пока я пытался сбежать, меня окружили стражники и, в отличие от Skyrim, они не предложили мне пойти в тюрьму или заплатить им пять монет. Просто начали меня рубить. В итоге, я сбежал из замка, убил на выходе пять охранников и отнес украденный рецепт заказчику, получив смешное вознаграждение и став врагом гильдии. Все это напоминает Fallout 2, когда можно было прийти в город и решить, будет ли кто-то здесь жить, или вы сегодня в плохом настроении.

Если вам интересен огромный открытый мир с полной свободой действий, примерно так же, как в Skyrim, хочется нестандартного интересного сюжета и нужна нормальная боевая система, когда на бои приятно, а не грустно смотреть, и вас не пугает дизайн в духе Fable, то Kingdoms of Amalur: Reckoning – идеальная игра для вас. И не верьте тем, кто говорит, что это Skyrim для детей. Жестокости, предательства и отрубленных голов здесь ничуть не меньше, а уж какие здесь добивания и стелс-убийства: Skyrim просто плачет и рыдает кровавыми слезами. **СИ**



▲ Сделать симпатичную эльфийку здесь намного проще, чем в Skyrim, но по сравнению со скоро выходящей Dragon's Dogma, все персонажи здесь выглядят все равно как карикатуры.



Всем держателям
«Мужской карты»
скидка **50%**
на любимый журнал
«Страна Игр»

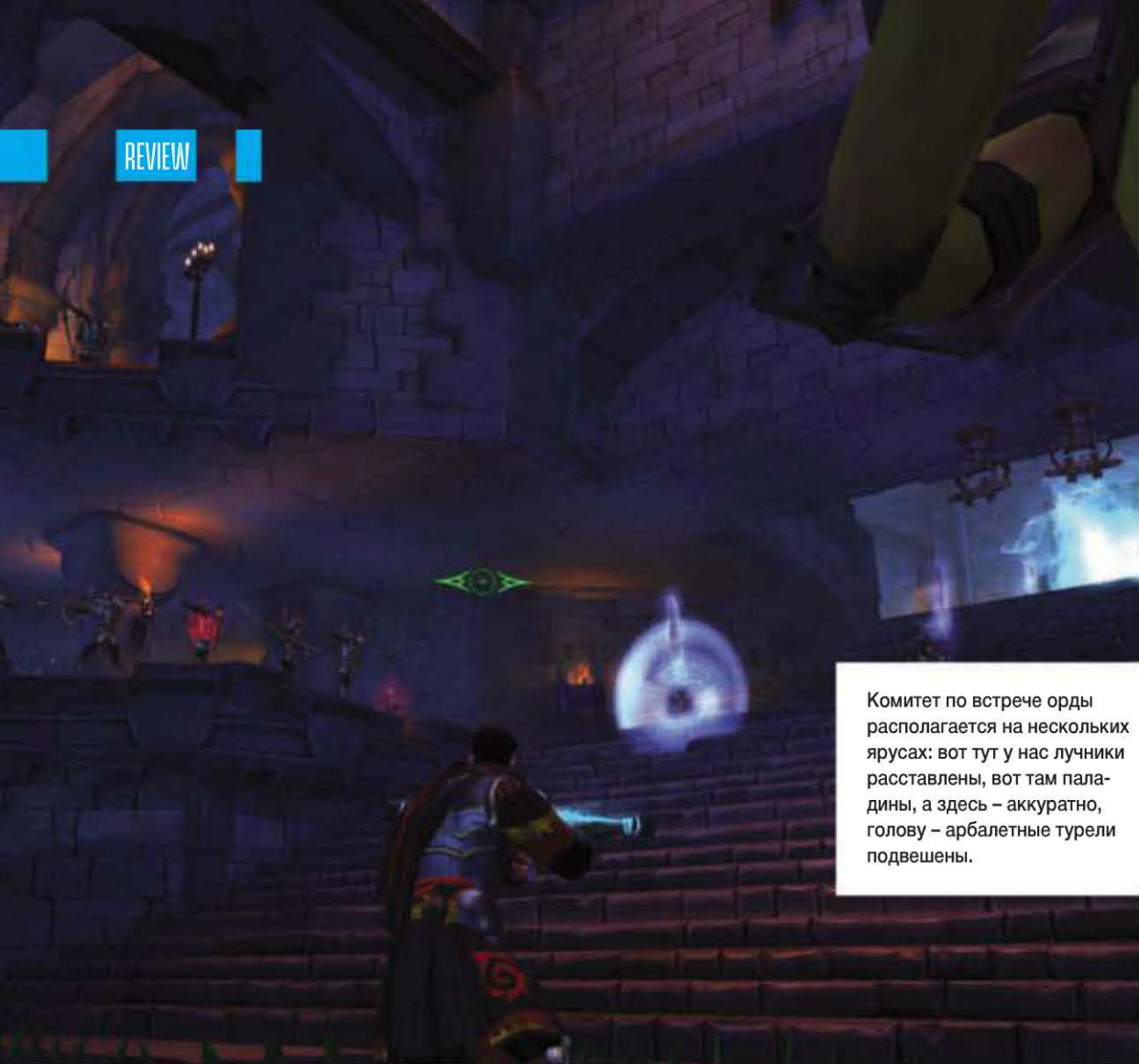
тел. подписки (495)-663-82-77
shop.glc.ru

Оформить дебетовую или кредитную «Мужскую карту» можно в отделениях
ОАО «Альфа-Банка», а так же заказав по телефонам:

(495) 229-2222 в Москве | 8-800-333-2-333 в регионах России (звонок бесплатный)
или на сайте

www.mancard.ru

(game)land



Комитет по встрече орды располагается на нескольких ярусах: вот тут у нас лучники расставлены, вот там паладины, а здесь – аккуратно, голову – арбалетные турели подвешены.

► Выбор между арбалетом и мечом для меня даже не стоит: меч лишь увеличивает счетчик комбо (дает очки для взаимных измерений в мировом рейтинге), зато арбалет при умелом обращении приносит больше денег и вообще мобильнее.



УЖЕ В ПРОДАЖЕ
Windows, Xbox 360

Orcs Must Die!

НА САМОМ ДЕЛЕ ЭТОТ ТЕКСТ ДОЛЖЕН БЫЛ ПОЯВИТЬСЯ ЕЩЕ В ДЕКАБРЬСКОМ НОМЕРЕ, ПОСКОЛЬКУ OMD ВЫШЛА АЖ В ОКТЯБРЕ ПРОШЛОГО ГОДА. НО Я РЕШИЛ ПОДВЕРГНУТЬ ИГРУ ИСПЫТАНИЮ ВРЕМЕНЕМ: СНАЧАЛА ПОЛНОСТЬЮ ПРОШЕЛ, А ЗАТЕМ ОТЛОЖИЛ В СТОРОНКУ И ЗАНЯЛСЯ ЛЮБЫМИ ДРУГИМИ ДЕЛАМИ, ЧТОБЫ ЩЕЛКНУТЬ ПО ЯРЛЫКУ ЧЕРЕЗ МЕСЯЦ И ВЫЯСНИТЬ, ТАК ЛИ ИГРА ВЕЛИКОЛЕПНА, КАК ПОКАЗАЛАСЬ ПОНАЧАЛУ?

Orcs Must Die! – это в некотором смысле игра моей мечты, пахнущий талантливыми разработчиками жанровый микс, в который вселился дух The Horde (вызванный не иначе как Сатаной из Testo's Deception). Здесь экшн и стратегия вежливо пропускают друг друга вперед, словно добрые соседи, а пальцы периодически соскакивают с измученной мышки, чтобы задумчиво постучать по столу. Потому что Orcs Must Die! – это лучшее, что дарили жанру tower defense его благодарные поклонники.

Правда, поначалу с панталыка легко сбиться: тут нет ни башен, ни узкого лабиринта, ни математически выверенных показателей. Есть ворота, в которые ломятся орки, есть Портал (выглядит в точности как посиневшее «сердце под-земелья» из Dungeon Keeper, ну и вообще стиль у обеих игр очень похож), и есть фундамент для развлечения: каменный пол, стены, потолки, залитые лавой рвы и мини-порталы специально для главного героя. Сам он, как утверждается в

8.5
ОЦЕНКА

► Поверьте, это хорошая традиция – группировать орков возле ловушек с пробивающими стрелами. Первый залп подранил авангард, второй (после перезарядки) добивает оставшихся после расстрела из арбалета.

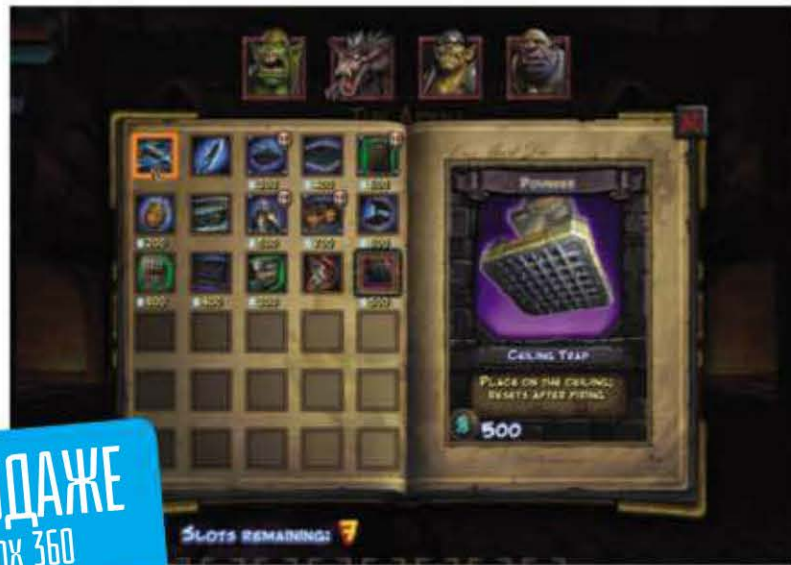


Святослав
Торик



▲ По окончании каждого сражения главный герой исполняет победный танец. Это не очень соотносится с упомянутым в тексте «средневековым металлом», но тоже ничего.

▼ К концу игры страница с выбором магии, ловушек и охранников (количество слотов ограничено!) будет заполнена почти полностью. Последняя строка отведена под DLC.



заставке, нерадивый ученик чародея и охранитель Портала, каким-то образом оставшийся последним во всей профессии. На протяжении некоторого количества уровней (зависит от DLC, мой совет: не скупитесь, хватайте все) он должен отбивать попытки орков проникнуть в защищаемое измерение, используя вышеупомянутые элементы фундамента для установки шипов и смоляных луж, паладинов и лучников, камней из лавы и маятника-морнингстара, толкающих, режущих и перемалывающих ловушек – короче говоря, выбор средств огромен. К счастью, выдается это добро не сразу, а по одной штуке за уровень, что помогает привыкнуть к ассортименту и мотивирует к повторному прохождению тех этапов, которые не удалось сделать на «пять черепов». Эти черепа помогают проапгрейдить полюбившиеся ловушки, прибавляя им мало-заметный, но все равно приятный бонус вроде снижения стоимости или ускорения перезарядки. Помимо охранников и ловушек в начале каждого уровня настойчиво предлагается выбрать дерево талантов. Каждый из них стоит весьма ощутимых денег, зато и бонусы дает что надо.



ТЕКСТ И ЗВУК
НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ

Платформа: Windows, Xbox 360, Online Жанр: action.strategy.fantasy
Зарубежный издатель: Robot Entertainment Разработчик: Robot Entertainment
Мультиплеер: отсутствует Обозреваемая версия: PC Страна происхождения: США



▲ В каждом из трех «талантливых» деревьев есть два направления, и чем глубже, тем дороже стоимость каждого таланта. Но, как правило, для успешного прохождения уровня достаточно трех-четырех покупок по ситуации.

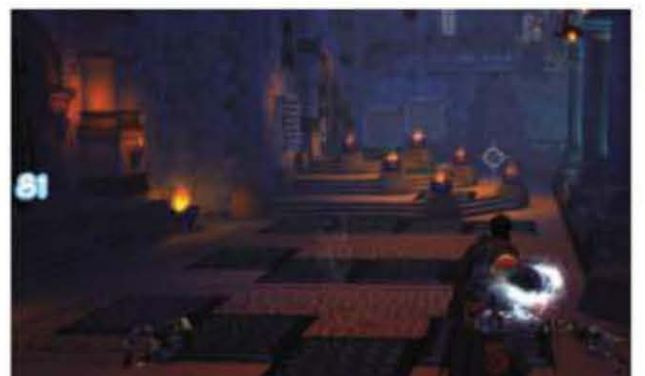
▼ Здесь работает классическая схема из «открытых» Tower Defense: если враг идет прямо, то для повышения эффективности башен необходимо максимально затруднять ему проход. Поэтому я никогда не выхожу на дело без верных баррикад.



С летающими тварями, в принципе, неплохо справляются и арбалет с магией. Но ловушки не мешают – а ну как срочный вызов к другим воротам?

▼ Пояс ветра, широко известный в узких кругах как «сдувалка», жизненно необходим на аренах с лавой. Ману тратит по-божески, а эффекта побольше чем от любой другой магии. Только на огров не действует, но это и к лучшему.

▼ Странная расстановка шипов связана с тем, что они оставляют в крови поганцев яд, так что есть шанс, что они сдохнут до того, как доберутся до следующей ловушки. А перезарядка, сами понимаете, тратит драгоценные секунды.



Фаза обустройства отдает честь и дежурство боевому раунду. Ворота взламываются, и к Порталу устремляется орда зелено-, желто- и серокожих варваров. К каждому монстру нужен свой подход: тупые орки легко заманиваются в ловушки или расстреливаются-разрубаются нашим боевым колдуном, огры «кайтаются» вдоль ряда лучников, а с охотниками на магов разговоры сокращаются до двух-трех фэйрболлов. С появлением нескольких одновременно извергаемых потоков начинается лихорадка: между волнами есть лишь десять секунд, чтобы поменять конфигурацию ловушек, и всего пару раз за уровень выдается настоящий перекур без спешки. Сопровождается это счастье доброкачественным «запильно-симфоническим» металлом. Сам композитор Крис Риквуд именует эту музыку Medieval Metal (что при названиях треков типа Ludwig Van, Castlemania и Ogres in Love вполне логично), но лично мне все равно, какие тэги прописывать саундтреку до тех пор, пока он самым благоприятным образом влияет на разборки с ордой.

Самое главное, что в Orcs Must Die! нет какого-то одного рецепта победы – и не только потому, что из портала каждую

ЗДЕСЬ ПРОСТО ОЧЕНЬ МНОГОЕ ЗАВИСИТ ИМЕННО ОТ СТИЛЯ ИГРЫ – ORCS MUST DIE! УВАЖАЕТ ВЫБОР ИГРОКА И СТАРАЕТСЯ ВО ВСЕМ ЕМУ УГОДИТЬ.



ЗА АРТ-ДИЗАЙН
ЗА ИГРОВУЮ МЕХАНИКУ
ЗА ВКЛАД В РАЗВИТИЕ
ЖАНРА

Опасность огров не только в том, что они жирные и на них слабо действуют ловушки. Ударив главного героя, огр оглушает его, прямо как в The Horde, что может привести к преждевременной смерти.



КТО ВПУСТИЛ ОРКОВ?

Графа «разработчики» улыбается нам милой рожицей недвусмысленного робота. На самом деле за Robot Entertainment стоят ветераны, чьи седины убелены приличным по меркам индустрии опытом: это основатели Ensemble Studios, прогремевшей в конце 90-х игросериалом Age of Empires. Они же потом, кстати, делали Halo Wars, после релиза которой их Microsoft и разогнала. Так вот, в «Роботе» нынче служат все ключевые сотрудники ES – гейм-дизайнеры, руководители проектов, программисты, художники. Благодаря этому им удалось подписаться с Microsoft Game Studios на Age of Empire Online, а параллельно открыть еще пару проектов: казуальную походную тактику Hero Academy для iOS и, вот, Orcs Must Die! – причем не только на PC и в XBLA, но еще и в экзотичной Onlive.



УЖЕ В ПРОДАЖЕ
Windows



King Arthur II: The Role-Playing Wargame

ЭПИДЕМИЯ ИМЕНИ PARADOX INTERACTIVE РАСПРОСТРАНЯЕТСЯ. ШВЕДСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ НЕ ТОЛЬКО САМ ОТУЧИЛСЯ ВЫПУСКАТЬ ИГРЫ БЕЗ БАГОВ, НО И ЗАРАЖАЕТ ЭТОЙ ЖЕ БОЛЕЗНЬЮ РАБОТАЮЩИЕ ПОД ЕГО НАЧАЛОМ СТУДИИ. И ВОТ УЖЕ МЫ ИМЕЕМ ВЕЛИКОЛЕПНУЮ KING ARTHUR II С КУЧЕЙ НЕДОРАБОТОК. И КУДА, СПРАШИВАЕТСЯ, БЫЛО СПЕШИТЬ?

С пешка хороша при ловле блох, а не при выпуске потенциальных шедевров. Перенеси «Парадоксы» релиз не на пару недель, а на полтора месяца, и большинство недочетов успели бы устранить. Но... Но поторопились, недотестировали и получили заслуженный результат. Нет, это не провал, но минус балл к оценке Neoscore заслужила. Одна история с курсором чего стоила – он куда-то пропадал, и исправить это получилось не у всех. Нужна была «заплатка», вместо этого же разработчики предложили перекачать игру заново! А ведь отнюдь не у каждого получится утянуть 15 гигабайт из Интернета за пару часов. Представьте, как стало обидно тем, кто планировал провести за King Arthur II вечер выходного дня, а вместо этого получил от создателей кукиш?

Впрочем, это была лишь первая ласточка. Даже решив проблему, не все выдержали беспощадную борьбу с коварной программой. Невозможно предсказать, в какой момент игра вылетит на рабочий стол – когда вы решите посмотреть характеристики только что присоединившегося героя или после победоносной битвы. Порой она работает без перебоев час-полтора, а потом за десять минут заикается трижды. Добавьте к этому частично непроходимые квесты, отсутствие текстов на ряде экранов, мелковатый шрифт – и



ЗА ИГРОВУЮ МЕХАНИКУ
ЗА СЮЖЕТ



вы поймете, почему мы со спокойной душой срезали оценку. Тем более что первый патч тоже «отличился» – он разобрался с некоторыми багами, зато резко ухудшил производительность. Как говорится, из огня да в полымя.

Но довольно хаять отличную игру. King Arthur II – высококачественный сплав самых разных жанров, от стратегии до приключения. При этом если первая часть основывалась на легендах артурианского цикла, вторая ринулась в вольное плавание. Король Былого и Грядущего получил почти несовместимую с жизнью травму в результате загадочных событий, и на арене появился его сын Вильям. Какой Мордред, о чем вы? Мы же сказали: «вольное плавание». Британия расколота, Камелот потерян, от великой державы осталась одна-единственная провинция. Самое время кинуть клич, собрать остатки дружин под свою могучую руку и отправиться исправлять ситуацию.

Делаем мы это на протяжении пяти глав, каждая из которых расскажет свою часть истории. В процессе главный герой и его подручные путешествуют по острову, потихоньку подчиняя своей власти земли сепаратистов. И вовсе не обязательно делать это силой, в конце концов, есть и другие рычаги давления – дипломатия, например, или... квесты! Да, дамы и господа, вы не ослышались – «Role-Playing» в названии написано не для красного словца. В King Arthur II тьма-тьмущая интереснейших текстовых миссий. Пожалуй, по их количеству (а то и по качеству) игра переплюнула сериал «Космические рейнджеры». А вместе с ним и любых других конкурентов.

Причем текстовые квесты здесь самой разной длительности и разветвленности. Есть те, где все решается одним кликом мышки, а есть такие, где прохождение займет пять-семь минут. Мы исследуем лабиринты, решаем логические

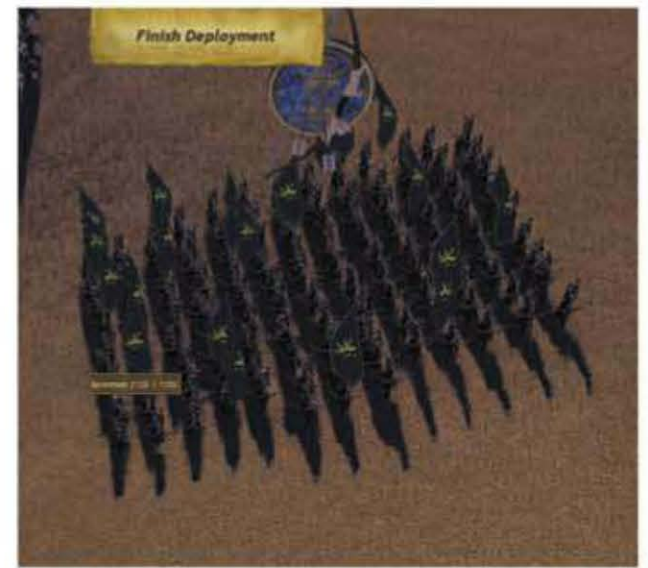
Платформа: Windows Жанр: strategy, role-playing, fantasy Зарубежный издатель: Paradox Interactive Российский издатель: «1С-СофтКлуб» Разработчик: Neocore Games
Мультиплеер: до 2 игроков Обозреваемая версия: PC Страна происхождения: Венгрия



▲ В провинции обычно несколько локаций, а в локации – несколько зданий (порой взаимоисключающих друг друга).



▲ Зимой рыцари сидят дома и занимаются улучшениями, прокачкой и постройками. И правильно, нечего по такой холодине разгуливать.



▲ Сильные юниты появятся не сразу, поначалу будет обходиться легкой кавалерией и слабо защищенной пехотой.

задачи, ведем активные переговоры с другими правителями, пробуем себя в роли детектива и т.д. и т.п. Часто нас ставят перед моральным выбором, и от этого зависит, куда пойдет страна – к тирании или правовому государству, к старой вере или торящему себе дорогу христианству. Кстати, когда столкнетесь с особо тяжелыми заданиями, загляните в энциклопедию. Собранные в ней мифы и легенды помогут прийти к цели.

Что интересно, часть миссий выполняется лишь строго определенными героями, и это не вызывает чувства противоречия. В конце концов, наследника Артура Пендрагона вряд ли примут за своего древние существа сидхи, ведь он для них никто. С другой стороны, благородные лорды не станут разговаривать с леди Морганой, им подавай истинного короля. Это усложняет планирование, приходится заранее обдумывать, куда и какого персонажа отправить. Тем более что водить армии по Британии умеют единицы, все прочие вынуждены играть роль свиты.

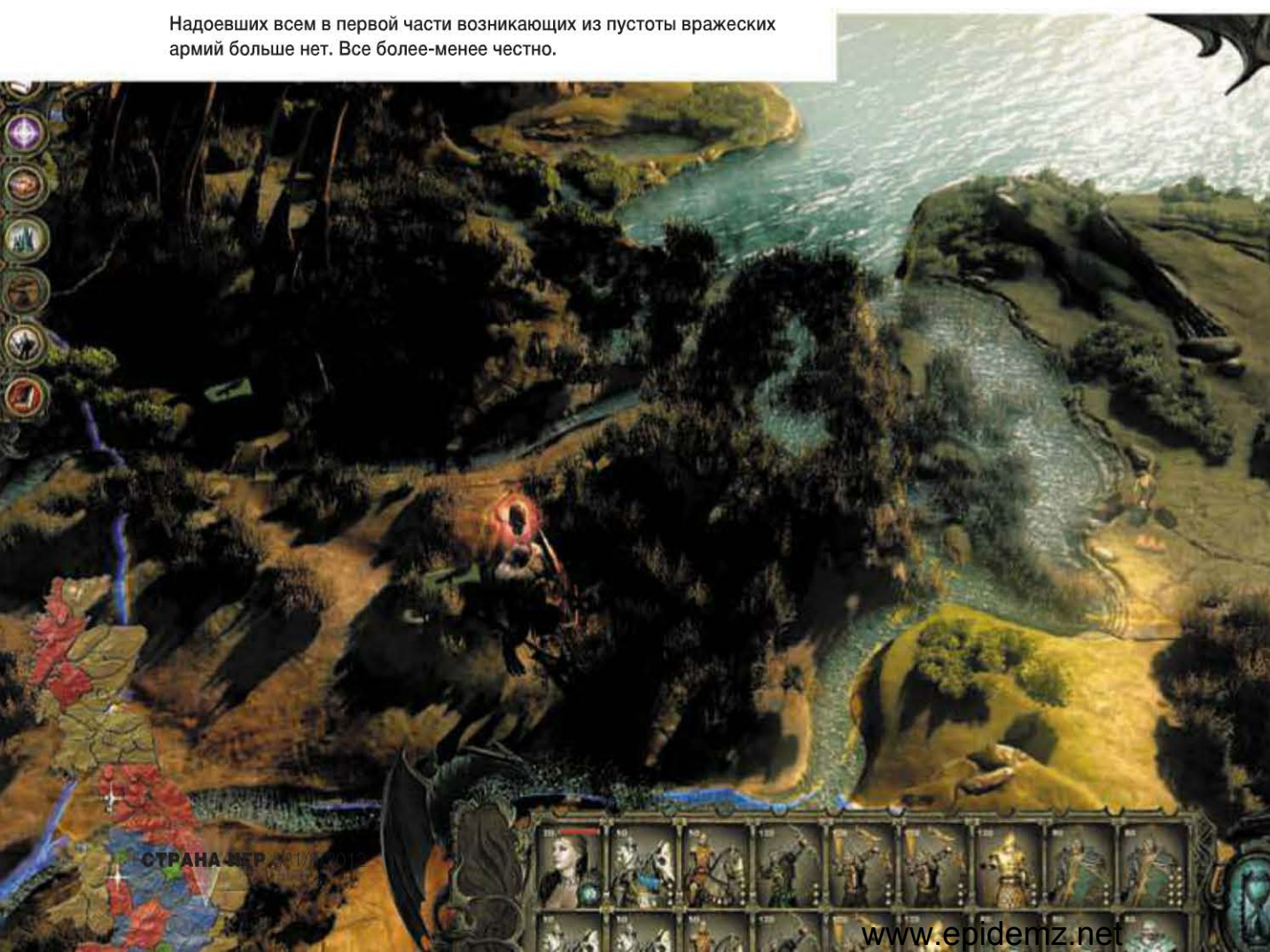
Но свита эта небесполезна. У каждого героя есть перки, так или иначе влияющие на владения-феоды. Не стоит выдавать какому-нибудь сэру, на дух не переносящему копейщиков, деревню пикинеров – только ухудшите их характеристики. Внимательно читайте, кто и что любит/ненавидит, и будет вам счастье. Вдобавок и сами деревни, замки, города меняют характеристики владельцев. Идеальный набор поместий (не больше трех в одни руки) просто обязан максимально усилить те навыки, которые вам кажутся наиболее важными у персонажа. И тогда даже в сложнейшей ситуации он не спасует перед трудностями и вырвет для армии победу.

► Загадку можно решить, сделав несложные расчеты на бумажке, или найдя подсказку в энциклопедии. Выбирайте сами, как вам больше нравится.

▼ Погода в бою такая же, как и на глобальной карте. С сопутствующими эффектами – к примеру, в дождь от стрелков мало проку, а вот мечники резко повышают свою ценность.



Надоевших всем в первой части возникающих из пустоты вражеских армий больше нет. Все более-менее честно.



НЕ ИМЕЙ СТО РУБЛЕЙ

В King Arthur II – одна из самых развитых систем дипломатии среди конкурентов. Даже рост отношений с соседями завязан на самых разных предпосылках. Кому-то нравится, когда вы заключаете альянсы с другими государствами, другой поблагодарит за борьбу с демонами-фоморами, а третий будет рукоплескать дрейфу в сторону старой веры. Плюс к тому каждый правитель предложит, помимо стандартных, свои варианты договоров. Кто-то даст доступ к наемным отрядам, кто-то – к новым предметам, а кто-то – к росту доходов и поиску сокровищ. Уже ради этого стоит не захватывать все подряд, а попробовать подружиться хотя бы с несколькими королями.



Само собой, не последнее место в достижении виктории принадлежит прокачке. У нас ведь немножко ролевая игра, а значит, чем выше характеристики и чем больше навыков, тем лучше. Приятно, что для каждого героя прописали не только общую, но и отдельную ветку умений. Каждый силен по-своему, остается лишь решить, что развить в первую очередь, а что – оставить на потом. Благо с потолком уровней проблем нет – максимального 99-го не достигнет и знатный манчкин. Единственное, что расстраивает, – проклятая любовь венгров к числу «три»: именно таков максимум персонажей в одной армии. Маловато как-то...

Еще один компонент, помогающий превратить персонажей в супероружие, – предметы. Всяческие мечи, флаги, кольца, доспехи и прочее встречаются в King Arthur II на каждом шагу. Большинство из них яйца выеденного не стоят, но попадаются и по-настоящему редкие, и сетовые вещицы. Причем у некоторых изначально открыто лишь одно свойство, прочие становятся доступны после пяти (десяти, двадцати – нужное подчеркнуть) побед над войсками или полководцами противника. Если же девать снаряжение некуда, всегда можно обратиться в магическую кузницу и перековать его в более мощный артефакт. А при наличии рецепта и ингредиентов – и вовсе сотворить нечто, существующее в единственном экземпляре.

Проверить, насколько мощным вышло сочетание войск и персонажей, можно лишь в битвах, коих в игре предостаточно. Ленивые радостно потянутся к кнопке авторасчета, но по-настоящему проект раскроется только при ручном управлении. Тут-то вы с удивлением и обнаружите, что такой классный искусственный интеллект в стратегиях не встречался давненько. Наш «железный» соперник виртуозно управляет войсками, не просто моментально принимая решения, но и делая это правильно! Не думайте, что вам дадут

▲ Чтобы открыть все строения, придется немало попотеть, занимаясь исследованиями. Да и доступ к последним вы тоже получите не сразу.

► Быть нейтральным невыгодно, лучше уж записаться в тираны/староверы – получите уникальные войска и заклинания.

AI ВИРТУОЗНО УПРАВЛЯЕТ ВОЙСКАМИ, НЕ ПРОСТО МОМЕНТАЛЬНО ПРИНИМАЯ РЕШЕНИЯ, НО И ДЕЛАЯ ЭТО ПРАВИЛЬНО!

▲ В миссиях позволено платить не только деньгами, но и отрядами, и артефактами, и даже снижением характеристик в следующих боях. Завидное разнообразие, однако.

Кавалерия увязла в бою с пехотой, да еще и в лесу. Надо выручать парней, а то ведь как пить дать потеряем их.



СКОПИЛ ЦЕЛЫЙ ФУНТ

Экономику в King Arthur II переделали до неузнаваемости. Войска больше не требуют платы за содержание, но и доходных земель не осталось. Деньги начисляются строго за выполнение заданий и победы в боях. Причем казна почти всегда стоит пустой – надо же и юниты пополнять, и новые отряды нанимать, и союзникам финансово помогать, и здания улучшать, и исследования вести. Короче говоря, как ни воюй, а золотишка всегда мало. Но есть и положительный нюанс – игра не затягивается, ведь нет смысла сидеть и пропускать сезоны, ожидая, пока в сундуках накопится 100-200 тысяч.

спокойно прорваться к лучникам и вытоптать их кавалерией. Или что компьютер будет спокойно стоять под обстрелом, а потом побежит в страхе. Нет, он активно действует, посылая свои отряды захватывать стратегические точки, наступая в нужный момент, заходя в тыл и умело используя особенности рельефа.

Само собой, противодействие найти можно. Например, некоторые юниты испытывают дикую ненависть к летающим существам, этим стоит пользоваться, заманивая врага под обстрел. Только не мечтайте победить, используя один и тот же трюк. Лишь комплекс мер позволит одолеть неприятеля. Захватывайте ключевые точки, дающие доступ к заклинаниям и прочим бонусам, не гнушайтесь использовать магию и спецспособностями, отступайте в критические моменты, умело выбирайте формации, в общем, представьте себя Александром Македонским и действуйте так, как это делал бы он. И помните, что способ победы, в отличие от первой части, лишь один – перебить все войско противника. Именно перебить, бегут здесь неприятели

крайне редко, что неудивительно – сражаемся мы по большей части не с людьми, а с волшебными существами, призраками и прочими монстрами.

Монстров этих, кстати, дозволено нанимать, что еще больше отдаляет проект от классических легенд о короле Артуре. По сути, Neoscore Games строит собственный мирок, имеющий с Британией Круглого стола все меньше общего. Даже провинции (а их около 60) обзавелись собственными неплохо проработанными легендами. Как-то, когда до сдачи статьи оставалось всего ничего, я поймал себя на чтении вздохом разделов о римлянах на островах и о попытке воссоздания новой Империи. К слову, предысторию этого расскажет DLC Dead Legions – уж точно не самый короткий мини-аддон за последние годы. И явно не последний, прямо не терпится узнать, что же еще придумают венгры.

Помните, как печально начинался наш рассказ? Забудьте о неприятностях, ведь King Arthur II – захватывающее приключение, познакомиться с которым должен каждый, кому хоть немного интересен жанр RPG. Эпопея о возрождении Британии, рассказанная Вильямом Пендрагоном и его соратниками, вполне могла бы выйти в качестве отдельной книги. Но получилось еще лучше – интерактивная повесть, где от наших действий зависит, какой станет страна, когда мы перевернем последний лист. Браво, Neoscore, браво и бис! **СИ**



ЖЕЛЕЗО

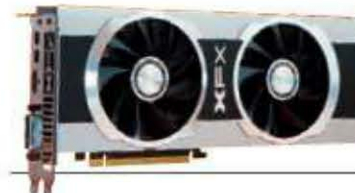
#03 | 97 | МАРТ 2012

DVD В КОМПЛЕКТЕ



Когда ватты на вес золота

750 Вт от Enermax, тянущие на мишленовскую звездочку



XFX RADEON HD 7970 BE

ДЛЯ ТЕХ, КТО ЕЩЕ
НЕ БЫВАЛ НА ТАНІТІ

44

УСТРОЙСТВА
В НОМЕРЕ

7

НАУШНИКОВ
ЗАТЫЧКИ ДЛЯ
МЕЛОМАНА

8

ПРОЦЕССОРОВ
ИХ МНОГО, И ОНИ
ДАЮТ ЖАРУ

9

МАТЕРИНСКИХ ПЛАТ
ПЕРЕКЛЮЧАЕМСЯ
НА INTEL X79

◀ PHILIPS FIDELIO AS351/12
Теперь слушать любимый плейлист
можно и с телефона на Android
С. 14

FAIL STORY MID • ТЕХНОЛОГИЯ 3D БЕЗ ОЧКОВ • МОДДИНГ ФЛЕШКИ НА ПАРУ

В номере:

Наушники, процессоры, материнские платы, Versus-тест: CrossFireX против SLI, Fail Story: MID, Технология: безочковое 3D, эволюция мобильных 3D-ускорителей, Моддинг: флешки в стиле «СТИМПАНК».

**Журнал
в продаже
с 23 февраля**



ПОСТ-ОБЗОР

РЕЦЕНЗИЯ НА SW:TOR
БЫЛА ОПУБЛИКОВАНА
В ПРЕДЫДУЩЕМ НОМЕРЕ «СИ».
СВЯТОСЛАВ ТОРИК
ДОПОЛНЯЕТ ЕЕ
СОБСТВЕННЫМИ
НАБЛЮДЕНИЯМИ.



УЖЕ В ПРОДАЖЕ
Windows

Star Wars: The Old Republic

ЛЕТ ДВЕНАДЦАТЬ НАЗАД Я ЕХАЛ В МЕТРО НА ТУРНИР ПО MAGIC: THE GATHERING. СИДЕЛ В ВАГОНЕ, ПЕРЕБИРАЛ КОЛЛЕКЦИЮ КАРТ В АЛЬБОМЕ, ПРИКИДЫВАЛ, КАКИЕ ВЫСТАВИТЬ НА ОБМЕН, И ЧТО ИМЕННО С ОБМЕНА МНЕ НУЖНО ДЛЯ УСИЛЕНИЯ РАБОЧЕЙ КОЛОДЫ... МУЖИК СПРАВА, КИВНУВ НА АЛЬБОМ, СПРОСИЛ: «ЭТО ЧТО У ТЕБЯ?». В ОТВЕТ Я НАЧАЛ РАССКАЗЫВАТЬ О КАРТАХ, О БУСТЕРАХ, О ДУЭЛЯХ И ТУРНИРАХ, НЕОБХОДИМОСТИ СОВЕРШЕНСТВОВАТЬ КОЛОДУ, О ЕЖЕГОДНОМ ВЫХОДЕ НОВЫХ НАБОРОВ... ПОД КОНЕЦ МОЕГО РАССКАЗА МУЖИК РАСХОХОТАЛСЯ НА ВЕСЬ ВАГОН: «ТАК ЭТО Ж НЕ ИГРА, ЭТО ПИРАМИДА! МММ!».



Было что-то обидное в его словах, но куда больше в них было истины. Любая «игра с продолжением» и открытой концовкой, будь то покеры, карточно-коллекционные игры или MMORPG, в итоге оборачивается для игрока пирамидой. Но воспользоваться ей в классическом смысле (главное не вложить деньги, но успеть получить с них прибыль) нельзя, зато со своей стороны она дерет с тебя все три шкуры. Причем, что самое нахальное, происходит это так: владелец (гейммастер, издатель) в какой-то момент попросту меняет правила.

Простой пример. Представьте себе, что вы решаете уравнение с дробями. Сложное, заковыристое, но расплетаемое, раскладываемое и в обозримом будущем решаемое. И вот когда вы в двух шагах от груды сказочных богатств, появляется автор и, полностью игнорируя ваши знаки внимания, до-

бавляет в пример пару квадратных чисел. Слева и справа. А потом еще и предлагает приобрести учебник по квадратным уравнениям. И ты понимаешь, что уравнение-то вот оно, уже почти расколото, но раз уж нам предлагают челлендж совершенно иного характера – черт с ним, вот тебе мои шестьдесят баксов, давай сюда учебник. Самое ужасное заключается в том, что это уравнение не решается в принципе. Его можно раскалывать годами, но так и не увидишь результат. Потому что эта часть в онлайн-овые и карточные игры не закладывается, и поэтому небрежно маскируется всеми доступными методами, включая «пирамидальные» внесения новых условий.

ММО-пирамиду правильнее было бы называть ММО-кольцо из-за взаимозаменяемой причинно-следственной связи «мой персонаж открывает новые возможности, потому что я его развиваю / я развиваю персонажа, потому что он открывает новые возможности». Да, без примеров никуда, ОК, вот вам: мой маг выполнит два квеста и получит за них фэйрболл, с помощью которого сможет выполнить еще три квеста, за которые ему дадут мегафэйрболл... и далее со всеми рекурсиями. Известны два способа удерживать игрока в ММО-кольце: lore (то есть история игрового мира – по сути экспансивное развитие игрока в виртуальной вселенной) и

Платформа: PC Жанр: role-playing, online, sci-fi Зарубежный издатель: Electronic Arts

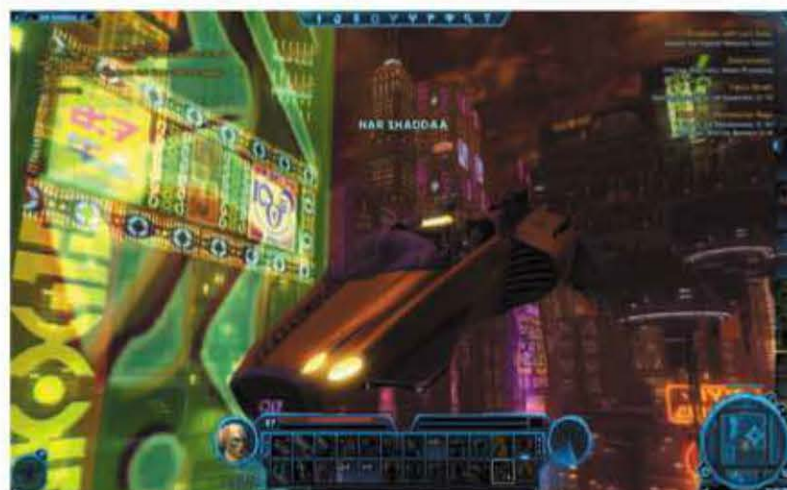
Российский издатель/дистрибьютор: EA Russia Разработчик: Bioware Austin

Мультиплеер: co-op/vs/team_based, online Обозреваемая версия: PC Страна происхождения: США

кастомизация (то есть экстенсивное развитие, предметы или чары, позволяющее игроку стать быстрее, выше и сильнее других игроков и PvE-монстров). Последние пятнадцать лет разработчики вкладывались исключительно во второе, изобретая хитрые взаимодействия характеристик, вынуждая игрока строить нелинейные циклы из десятков приемов и заклинаний, выращая даже не деревья – целые сады талантов и уникальных способностей. Люди плакали, стонали, но продолжали мучительно бороться с дефицитом горячих клавиш для новых заклинаний и макросов. Потому что геймдизайнеры решили, что математика интереснее рассказов.

Что в ответ сделала Bioware? Она пришла и сказала всему сообществу MMORPG-разработчиков: чуваки, вы настолько зациклились на кастомизации, что так и не научились делать lore. И показала, как делать lore.

Вся Star Wars: The Old Republic по сути стоит на трех китах: диалоги, озвучание и режиссура. Киты стоят на черепахе, имя которой «МНОЖЕСТВО». В KOTOR приключения еще хотя бы для галочки нужно было поискать, а тут они сами прут из всех щелей, как мотыльки на вибромеч: квестовое общепитие есть возле каждой остановки такси. Ресурс Torhead насчитывает 4267 миссий (для сравнения: в World of Warcraft на старте было порядка 700), и количество не могло не повлиять на качество. Если KOTOR – это Приключения с большой буквы, то SW:TOR – это приключения с буквы поменьше. Сходи, убей, собери, используй объект на локации без таргета, используй предмет на таргет, прими участие в PvP-сражении и рассыпь



ГЕРОИ СТАРОЙ РЕСПУБЛИКИ

НАД STAR WARS: THE OLD REPUBLIC РАБОТАЛИ:

- 17 писателей
- 310 актеров
- озвучания
- 12 звукорежиссеров
- 5 композиторов
- 4 режиссера кат-сцен
- 3 специалиста по спецэффектам
- 18 каскадеров то-сар
- 4 дополнительных аниматора
- моделей

ежедневных заданий; слушайте, да это все даже в моей браузерке давным-давно есть. Редчайшие эскорт-квесты практически неубиваемых NPC лишь подтверждают, что геймдизайнеры шагали след в след за более опытными коллегами, стараясь не отклоняться ни на шаг. Ни экспериментов, ни хоть какой-то динамики в заданиях нет. От первых десяти уровней у меня осталось лишь одно смутное, обрывочное воспоминание. Я его даже записал, вот: «Джедаи начинают примерно с того, чем заканчивала Орда в оригинальном World of Warcraft: расследуют спаивание «индейцев» в отдельно взятом регионе далекой-далекой галактики». Видите маячки и ярлычки? К счастью, это была моя первая и последняя отсылка к WoW. Потому что после десятого уровня наконец-то началась Star Wars: The Old Republic.



Следующие недели три я играл с во-о-от таким раскрытым ртом: презрительно игнорировал выкрики случайных сопаттийцев «Ну, камон, ребята, давайте быстрее, скипайте диалоги» и бил себя по рукам, когда понимал, к чему катится очередное общение. Я делал все, чтобы мой рыцарь джедай помогал людям и говорил только правильные реплики во имя добра. Потом я понял, что не успеваю прокачаться до 50-го, и отдался греху кастомизации, пропуская диалоги и стремясь побыстрее добраться до момента, где игра должна уже надоест. Вот об этом я сейчас очень сильно жалею. Да, в общих чертах я помню, что происходило на той или иной планете, но разбуди меня среди ночи и попроси вспомнить какой-нибудь квест – я вспомню лишь то задание, диалог к которому вни-

мательно смотрел и слушал. Я вспомню, что в Сенате мне встретились дроиды, мыслящие цветными геометрическими фигурами. Я вспомню, путешествующего с планеты на планету ученого-неудачника, пытающегося подтвердить свои сумасшедшие теории вроде опасности канализации на Корусанте и угрозы всепланетного землетрясения на Татуине. Я вспомню имперского робота, сослепу принявшего моего джедая за агента ситхов. Но при этом я уже не вспомню, почему объединились имперцы и республиканцы на Хотте; я не вспомню, почему должен отвязывать ездовых транта в имперских лагерях...

Впрочем, у меня есть и этому объяснение: свитые из слов предложения предельно однообразны, а половина персонажей явно сделана на «отвали». Если бы разработчики не гнались за количеством, а уделяли внимание качеству, я бы отсекся от хардкорной сущности и никуда не торопился. Да, озвучка одномерна и зубодробительнейше пафосна, но темную сторону компенсирует светлая: озвучены даже случайные уличные перепалки. В Республике дроиды-таксисты вежливо предупреждают о том, что ховербайки можно использовать только в рабочих целях; имперские шоферы требуют побыстрее определяться с маршрутом – и все они озвучены так, что с закрытыми глазами не перепутаешь, даром что роботы! У микрофона с наибольшей нагрузкой побывали такие кумиры геймерских ушей, как Дэвид Хэйтер (я играл за рыцаря-джедая и практически сразу узнал «свой» голос), Нолан Норт (Натан Дрейк в роли джедая-консула, каково?) и Брайан Блум. Ну и еще три сотни менее известных личностей, причем практически все со своей работой справились отлично. Хотя от монотонности и грубой склейки первого слона это не спасает. Лаконичнее надо быть, товарищи!

Впрочем, есть веская причина, по которой не стоит спешить к пробелу во время интеракции с NPC. Камера любит показать что-нибудь эдакое, продемонстрировать какой-нибудь экшн или проиллюстрировать эффекты неожиданности чем-нибудь... неожиданным. Вот их пропускать – это точно преступление, направленное против самого себя и совершенное с особым цинизмом. Тут практически нету полноценных видеороликов, а сценками на движке, кроме как в диалогах, режиссеры не балуют. И пусть вас не смущают непоколебимые лица времен первого KOTOR: программисты как умеют, так и оптимизируют виртуальную реальность, данную вам в ощущениях. Не брезгают они и фазированием, уничтожая NPC, здания и целые планеты там, где прошел игрок. Для тех, кто еще туда не добрался, все будет по-старому; те, кто выполнил эту цепочку, туда уже не вернуться. Это очень хорошо и ново смотрелось в последних патчах WoW: The Burning Crusade,





но в SW:TOR, если честно, это уже не выглядит революционно. Зато и не испорчено чрезмерным использованием, за что геймдизайнерам и режиссерам отдельное большое спасибо. Так что второй слон твердо стоит на панцире.

И, наконец, диалоги. Все-таки чувствуется многолетний опыт Bioware в разработке RPG с интенсивным общением игрока и окружающей среды: прослушал мнения оппонентов по данному вопросу и выбрал по итогу обсуждения подходящий тебе ответ – диалог на одну-две реплики вильнул в уникальную для тебя сторону, уважил твой выбор да и вернулся к главной линии. Такое впечатление, что население «Звездных войн» сплошь и рядом проповедует буддизм: можно в разговоре высказать мнение о марке тапочек, в которых ты видел собеседника в гробу, а тот в худшем случае поморщится, но ни словом не вспомнит сей инцидент в дальнейшем. Жуткие оскорбления легко сходят с рук, в высшей степени пренебрежительное высокомерие расценивается как повод полебезить перед игроком, а откровенные угрозы вынуждают NPC признать свою неправоту, даже если ее там и близко не было. Впрочем, кто нас, ситхов, знает?

Джедаям не повезло еще больше – встроенная благосклонность, миролюбие и желание сохранить побольше жизней любой ценой периодически вызывают передозировку пафоса в организме. Худо становится и при встрече с особо мерзкими персонажами, которым очень хочется вломить с вертушки и добить светосаблей, но нельзя, нет такой опции в диалоге. С ситхами, понятно, все наоборот: опций «Я думаю по-другому [убить собеседника]» не перебор, но очень



к тому близко. Особенно когда играешь за bounty hunter и хочешь, собственно говоря, охотиться за головами. Тут, конечно, часты реплики в духе «Извини, я занимаюсь контрактами на убийство, а не благотворительностью» или «А что ты предложишь мне за свою жизнь?». Для любой другой игры, особенно MMORPG, такие варианты были бы кошунством, а если бы наоборот, давили бы изо всех сил на бессмысленную жестокость, то наверняка делали это топорно и чрезмерно. Но у нас в заголовке все-таки Bioware указана, а она умеет подать самого злодейского злодея таким образом, чтобы его мотивы были если не близки, то понятны игроку. Третий слон восторженно танцует.

При таком внимании к персоналии тем обиднее видеть, что расы во вселенной SW:TOR лишь заполняют статистику. Выбор виртуального красавца не влияет ни на общение с соплеменниками или их естественными врагами, ни на какие бы то ни было квесты. А особую путаницу вносит тот факт, что почти каждый представитель негуманоидной расы говорит на своем языке. Диссонанс озвучки и текста здорово сбивает с толку и заставляет пропускать диалоги. Но это я так, в порядке небольшого бурчания.

Потому что все эти слоны, друзья мои – новый тренд. Следующий, кто захочет забраться на тесную площадку «подписочных» MMORPG, будет иметь дело с детищем Рэя и Грегга. И чтобы победить его, этот смелый издатель должен будет придумать что-то совсем уникальное (полтора миллиона стартовая аудитория, как ни крути). Самый простой и затратный способ – повторить и превзойти. Полагаю, что руководители проекта Titan, что куется в недрах студии Blizzard Entertainment, уже заложили в смету стоимость озвучивания всех реплик, а геймдизайнеров переориентировали на интенсивный фидбек в диалогах. Другой способ – это придумать нечто принципиально иное в жанре. Но как можно поменять ядро, которое было сформировано еще пятнадцать лет назад и с тех пор не менялось, не превратившись при этом в узкоконическую чебурашку? Вопрос риторический, голову ломать не надо.

Да, кстати, не забывайте, что трендсеттер крайне редко оказывается первым парнем на деревне в общем зачете. У Bioware полно проблем даже в той области, в которой она, казалось бы, лидирует. Есть, например, такая претензия к отыгрышу роли: почему, собственно, выбор реплик выглядит одномерной системой распознавания «хороший/плохой», да еще и с





превращением Тяжелого Морального Выбора в выбор из двух валют: Light Side и Dark Side? Примерно каждая десятая реплика позволяет заработать немного очков для левеллинга в ту или иную сторону (прямо как в Dark Forces: Jedi Knight?), а прокачанность в свою очередь позволяет носить и покупать маунтов, питомцев, оружие; чем лучше ты джедай, тем более крутой кристалл на крит можешь поставить в рукоятку светосабля – у ситхов ровно то же самое, только цвет кристалла другой. Третьего не дано, хотя в будущем обещают положить вендорам вещи чистого баланса: для тех, кто равномерно скачет между ослепительно-синим и темно-красным оттенками слов.

Так почему Bioware, на протяжении половины своего существования делавшая игры по правилам AD&D с привлечением знаменитой матрицы приверженности из девяти позиций, вдруг скатилась в биполярную хрень, заменив игру с собственной совестью на игру с собственной жадностью? Ответ прост: это Star Wars. Здесь принято делить все на белое и черное, других оттенков попросту не существует. ЛЮДИ, КАК ВЫ МОЖЕТЕ В ЭТО ИГРАТЬ, ВАМ УЖЕ НЕ ПЯТЬ ЛЕТ! Извините, вырвалось. Мы не будем сейчас скатываться в размышления об инфантилизации развитых цивилизаций, это тема для совершенно другого разговора. Лучше запишите такое заключение к последним абзацам: что сделано – то сделано. Выбрав реплику в SW:TOR, фарш повернуть назад будет уже нельзя. Причем для темно-светлой валюты это никакого значения не имеет, диалоговая полусфера всегда выкладывает «добрую» реплику сверху, «злую» снизу, а посерединке как получится. Зачем тогда?.. Быстрый ответ: компаньоны.

Партнеры по классовой борьбе – это уже не совсем тренд, а скорее одна из ряда попыток навязать single-user experience. Каждому игроку по мере освоения сюжетной линии выдают компаньонов: роботов, людей, прочие расы. Каждая персоналия обладает характером, пристрастиями, мировоззрением и уникальной сюжетной линией. Тут вы уже все знаете: накопил

репутацию с означенным соратником – получил кусочек диалога или целый квест. Эта репутация качается специальными предметами или правильно подобранными ответами в диалогах. Довольно забавно загонять в минуса репутацию с компаньоном-ситхом, будучи ответственным рыцарем-джедаем. Отношения этих двух фракций вообще довольно странные – проходя сюжетную линию, я чувствовал себя Скоттом Пилигримом, вынужденным отделать семерых злодеев, объединенных ненавистью к моему герою. Двоих или троих даже удалось отконвертировать в джедаи, тоже плюсики в карму.

Так вот, компаньон. Он не жрет ценную экспу и без штрафов возрождается после гибели в бою. Большинство из них обладает двойной специализацией: мочить все что движется и танковать/лечить. Режим «сам себе партия» привычен хантерам и варлокам в World of Warcraft, хотя у партнеров в «Звездных войнах» автономия намного выше – они сами знают, когда какие абилки использовать, и не надо мучиться с сочетаниями Control+. Будучи уже на подходе к 40-му, я в одной партии (обычной, из игроков) обнаружил джедая, который хватал все вещи подряд, утверждая, что у него компаньон не одет. Отличная отмазка для «ниндзи»! А все потому что в SW:TOR нет оффспека.

Хотя если составлять список того, чего в SW:TOR нету, то в главе «Боевая система» будет больше всего абзацных отступов. Нету, например, макросов. Тут была длинная простыня о том, зачем и почему они нужны, но потом я решил пожалеть корректора и читателя, и все стер. Просто знайте: отсутствие макросов – зло. В лучшей MMORPG прошлого года, собравшей все лучшее из MMORPG прошлого десятилетия, макросы были мощные и удобные с самого начала. А тут их нет вообще. Позор!

А еще тут есть красивый, одноразовый монорельсовый космобой, который настолько никому не нужен, что вообще непонятно, зачем его делали. Надеюсь, что его не станут развивать и он со временем зачахнет, захиреет и его вообще вычеркнут из игры.

Все эти проблемы – от головы. Рэй Музыка искренне считает, что в MMORPG не хватает этого дурацкого single-user experience, поэтому он подсовывает его везде, где только можно. Ну вот скажите мне: к чему в игре эта некрасивая схематичная карта мира с очень странной логикой масштабирования и совершенно ненужной возможностью делать записи? Это что, Baldur's Gate?

А что за патологический гигантизм в планетостроении? Приятно, что не нужно ехать в Тунис ради двух адекватных часов на Татуине, но неприятно, что из края в край нужно бежать по полчаса. Нет, я помню, как в WoW бегал открывать Booty Bay аж из Arathi Highlands, причем пешком (маунты тогда только с 40-го давали), но это было один раз и это было круто. А тут надо бегать по однообразным пустыням, джунглям и разрушенным городам. Так дешево, топорно и грубо геймплей не пролонгировали, наверное, с девяностых годов. Вы, кста-





ти, еще не слышали хохму про маунтов? Они стоят в принципе нормальных денег – мне хватало на каждый апгрейд, но фишка в том, что первый дает +90% к скорости передвижения, второй +100%, третий +110%! Понятно, да? Это даже близко не похоже на соотношение 60%/100% из WoW, где «синий» маунт – это хорошо, но лучше заранее копить на эпический, потому что разница отлично ощутима. То же самое потом было и с летающими маунтами – за пять тысяч золотых, которые давали право летать максимально быстро при достижении 70-го, некоторые подданные США предоставляли услуги сексуального характера.

Эксплоринг в Star Wars: The Old Republic понравился мне ровно в одном случае: когда я пытался забраться на разбитый речной корабль (там лежал датакрон). Я честно облазил все окрестные горы, нашел канатную дорогу, но не смог забраться на объект, который был там вместо кабинки. А потом случайно обнаружил, что на корабль можно запрыгнуть прямо с земли. Ну вот прямо все удовольствие испортили, больше я исследованиями не занимался, тем более, что даже на маунте объезжать долины и равнины ну очень долго и утомительно. Хотя есть смысл открыть все проглоченное «туманом войны»: иногда встречаются area quests без особых объяснений. Сказано грохнуть чужаков и отключить камеры, значит, надо грохнуть чужаков и отключить камеры, опыт не пахнет, а все равно приятно. Но все равно, огромные планетолокации приводят к тому, что население сервера стремительно атомизируется. Близкие по уровню и оттого подходящие для посещения инстансов игроки никак не могут связаться друг с другом: нет ни всегалактического LFG-чата, ни системы подбора партии. Это не говоря уже о том, что в инстанс надо переться на своих двоих, бросая квесты на полпути; никто никого

**SW:TOR НИКОГДА НЕ ПОЛУЧИТ НАГРАДУ «ММО RPG ГОДА»,
ПОТОМУ ЧТО В НЕЙ МАЛО ММО,
ЗАТО ОЧЕНЬ МНОГО RPG.**

никуда не телепортирует и не присуммонит, и уж тем более не вернет заботливо по выходе из подземелья. Это хорошо для отыгрыша роли (через тернии к звездам и все такое), но отвратительно и неудобно для современного MMORPG-игрока. К тому же из-за воспитываемой таким образом пассивности и концентрации на однопользовательском опыте прибывшие на планету джедаи и ситхи не стремятся объединяться даже ради элитных мобов, квестов и «героиков».

Виртуальная коммерция, несмотря на появление китайских фармеров уже через две недели после запуска, находится в откровенно зачаточном состоянии. На аукционе до сих пор нельзя искать предметы по названию, например, а хорошую экипировку быстрее получить с квестов, чем с межгалактической торговли. Денег при неспешном левеллинге хватает на все, включая маунтов и новые ранги приемов (а ведь я помню, как в WoW мне пришлось однажды стрелкнуть денег на заклинания). Ближайший голдсинк, если вы не купили специальное издание, это доступ в некую VIP-ложу за миллион кредитов (для сравнения: самый крутой маунт стоит 220 000). Да тут даже торгового чата нет. И правда, о чем в нем говорить?

И, наконец, PvP. Некоторые MMORPG создаются исключительно ради этого аспекта (а в случае с f2p-моделью он вообще является основным). Но в Bioware так, разумеется, не считают. Классическое «игрок против игрока», загоняющее обе фракции играть в режимы типа CTF и Domination, здесь скучное, унылое, однообразное и несбалансированное: на одной арене могут

оказаться игроки самых разных уровней, поэтому им всем прописывают характеристики, примерно равные наивысшему уровню. Вот только дело в том, что абилки этих наивысших уровней малышам недоступны, поэтому они чудовищно сливают более опытным виртуозам клавиатуры. Может, тогда стрит-ганк (подлое нападение исподтишка) представляет интерес? Не-а. Я как-то завалил ситха на

уровень младше, по неосторожности включившего PvP-флаг, но не получил за это ровным счетом ничего. Может, потому что я тогда был джедаем второго уровня Света?..

Если вы дочитали до этого места, то вы уже все поняли. SW:TOR никогда не получит награду «ММО RPG года», потому что в ней мало ММО, зато очень много RPG. Игра всеми тринадцатью гигабайтами говорит: «Вам некуда спешить». Расслабьтесь, обзаведитесь большим количеством времени (и деньги прихватите, не забываем про 1200 за коробку + 600 рублей в месяц), подучите английский, освежите память просмотром обеих трилогий. Вставьте ключ в зажигание, включите первую передачу и осторожно нажмите на педаль газа.

Вас ждет долгий, но увлекательный путь на вершину пирамиды. **СИ**



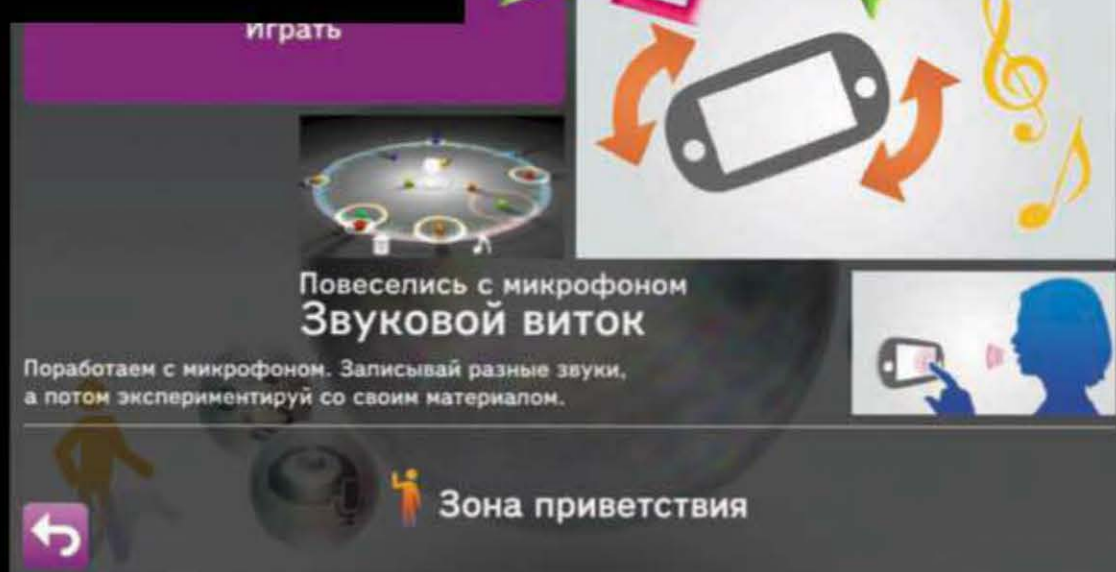


ЗНАКОМСТВО с PlayStation Vita



22 ФЕВРАЛЯ НОВАЯ ПОРТАТИВНАЯ КОНСОЛЬ SONY НАКОНЕЦ-ТО УВИДИТ СВЕТ В США И ЕВРОПЕ – В ТОМ ЧИСЛЕ, И В РОССИИ. МЫ ПОЗНАКОМИЛИСЬ С PS VITA И НЕКОТОРЫМИ ПРЕДСТАВИТЕЛЯМИ ЕЕ СТАРТОВОЙ ЛИНЕЙКИ ЧУТЬ РАНЬШЕ, ЧТОБЫ ПОДЕЛИТЬСЯ С ВАМИ СВОИМИ ВПЕЧАТЛЕНИЯМИ.

Аудиочасть «Зоны приветствия» чем-то напоминает Electroplankton.



В PS Vita поддерживается многозадачность: по нажатию PS-кнопки мгновенно появляется главное меню, на котором открытое приложение предстает в виде листа. Если нужно закрыть – тянем лист за правый верхний угол, словно срывая его; но можно оставить его запущенным и уйти открывать другие листы.

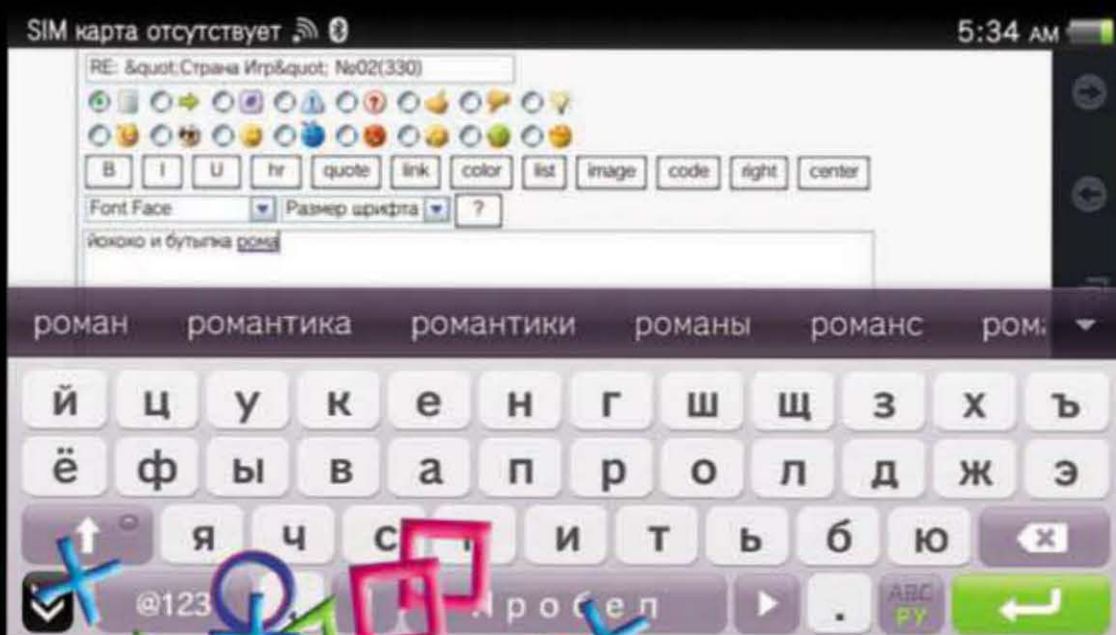
Помимо браузера и ожидаемых проигрывателей музыки и видео PS Vita может похвастаться рядом встроенных программ. Так, «Зона приветствия» – набор из пяти мини-забав, демонстрирующих возможности консоли: и гироскопы, и тачскрин, и микрофон, и обе камеры. Тут даже есть свой набор трофеев!

Первое и самое главное, о чем стоит упомянуть, – здоровенный экран потрясающей четкости. Крестовина и кнопки, бывшие в PSP стандартного размера, в PS Vita уменьшились, словно раскланиваясь перед королем-тачскрином и уступая ему место. Действительно, они здесь уже не главное, и не используются даже для навигации по менюшкам – все делается пальцами, как на популярных девайсах от Apple.

Ощущение, что элементы управления – гибрид предлагаемых в PSP и iPod/iPad, лишь усиливается благодаря играм: все представленные нам лонч-тайтлы в той или иной мере опирались на тачскрин. И подзаряжается PS Vita через USB (адаптер для обычных розеток, естественно, идет в комплекте). И в здешнем браузере тоже нет Flash! Впрочем, SCE не оставляет надежд договориться с Adobe, и хочется надеяться, что ей это удастся – слишком уж много в наше время зависит от этой технологии, включая все потоковое видео. Сам же браузер, идентифицирующий себя как Silk, производит неплохое первое впечатление, но, как выясняется, не дружит с HTML5, а по сравнению с айфоновским в нем не обнаруживается автокоррекции опечаток и возможности выделять, копировать и вставлять куски текста. Хочется надеяться, что это будет исправлено в последующих обновлениях ПО системы.



▼ Романтичный тезаурус браузера Silk.



Приложение «Тусовка» – это, по сути, групповой чат, как текстовый, так и голосовой, способный оставаться запущенным параллельно с играми. Куда интереснее «Рядом» – оно определяет ваше месторасположение, сообщает, сколько людей играют поблизости, и отслеживает пройденную во время прогулки дистанцию. Оно также пытается быть чем-то вроде социальной сети, позволяя давать оценки опробованным играм – да вот только там на выбор предлагаются исключительно хвалебные слова.

И интерфейс, и программы, и документация, и все эксклюзивы от самой SCE – все переведено на русский и по большей части даже понятно. От нас же в адрес Sony – особая похвала за возможность снимать скриншоты; жаль только, что комбинация для этого используется не очень удобная (PS+Start), а некоторые игры (как, например, WipEout 2048) не позволяют их «фотографировать».

Собственно, об играх мы и расскажем на следующих страницах – бегло, правда, ведь времени на знакомство с ними у нас было совсем мало.

WipeOut 2048

Жанр: racing, sci-fi Разработчик: SCE Studio Liverpool Издатель: SCE

Сериал WipeOut, последователь и конкурент нинтендовского F-Zero, в последние годы имеет фору: капитан Фэлкон после геймкубовского F-Zero GX появлялся разве что в Super Smash Bros. Brawl, словно оставив карьеру гонщика позади. Сериал от Sony тем временем не стоял на месте: WipeOut HD бахвалился 60 кадрами в секунду при разрешении 1080p, а WipeOut 2048, хоть и не совершает никаких технических подвигов, позволяет игрокам насладиться стремительно быстрыми футуристическими гонками на портативной консоли.

WipeOut 2048 не несет в себе сюрпризов (удивить способна разве что изрядная продолжительность здешних загрузок): если вам нравится кататься по городу будущего на отрицающем гравитацию болиде, поливая соперников плазмой, то эта игра, скорее всего, для вас. Здесь вы найдете широкий ассортимент машин, множество испытаний, бодрое электронное музыкальное сопровождение, систему прокачки, учитывающую опыт даже за поражения, и занятный онлайн-мультиплеер: каждому участнику гонки выдается некая цель, которую он должен выполнить в заезде, и достижение таких целей считается за прохождение кампании.

WipeOut 2048 – проект, определенно, не для чрезмерно широкой аудитории, но своего поклонника он наверняка найдет. За сердца любителей гонок она будет бороться с F1 2011 и Ridge Racer, также подоспевшими к запуску PS Vita.



▲ Попастъ в противников на такой скорости – задача не из легких.



«Дурдом в кармане»

Жанр: special, mini-games Разработчик: Bigbig Studios Издатель: SCE

Брр. От одного названия уже хочется обходить эту игру стороной. В оригинале она зовется Little Deviants, и цель ее – познакомить игроков с новыми функциями PS Vita (с этим, вообще говоря, более-менее справлялась минималистичная «Зона приветствия»). У Nintendo такую функцию традиционно выполнял сериал WarioWare, до которого «Дурдому» как до луны: тут и креативности поменьше, и мини-игры довольно затянутые, и не хватает, как это ни парадоксально, безумия. Несмотря на такие инструкции, как «Старайтесь не нажимать на дуриков и чудиков».

«Дурдом в кармане» – набор мини-игр, каждая из которых от уровня к уровню наращивает градус сложности, и задача игрока – накопить достаточное количество очков, пока не накопилось достаточное количество промахов. Мини-игры здешние не особо изобретательны: прицельный скайдайвинг, симулятор рогатки, аналог Whac-A-Mole – в общем, такие забавы, которые популярны на iOS.

По итогам знакомства сложилось впечатление, что «Дурдом в кармане» – это скачиваемый тайтл долларов так за 15. Оказалось – нет, все же ритейловый, но самый дешевый из всех. Боюсь, рекомендовать его можно исключительно неприхотливым детишкам, на которых, очевидно, и рассчитан здешний арт-дизайн.



▲ Управлять происходящим с помощью задней сенсорной панели в «Дурдоме» не очень удобно.



▲ Пока что это единственная игра, требующая поворачивать PS Vita боком.

Reality Fighters

Жанр: fighting Разработчик: Novarama Издатель: SCEE

Еще одна игра, которую назвать серьезной никак нельзя. Главная фишка Reality Fighters – возможность создать бойца с собственной внешностью, используя камеру PS Vita, и использовать его в поединках. Таким образом разработчики (барселонская студия Novarama, ранее отметившаяся трилогией Invizimals, в которой активно использовалась камера-насадка на PSP) надеются привлечь к файтингам широкую аудиторию.

Что ж, спору нет – на такую лакомую приманку слабо знакомый с играми человек наверняка клюнет. Создаст своего персонажа, оденет его, выберет стиль боя, посмеявшись над наличием в игре возможности драться как зомби, предпочтет не разбираться в кнопках и побеждать, тыча пальцами в экран, и, пожалуй, одержит несколько побед. И обязательно покажет игру всем своим друзьям – ведь это игра с ним самим, с мастером зомби-джитсу, в главной роли! Но поверить в то, что такой «проходящий мимо» человек будет всерьез одолевать одно испытание за другим в сюжетном режиме, куда сложнее.

А понимающий геймер, скорее всего, пройдет мимо. Минута тщеславия явно не стоит того, чтобы играть в очевидно посредственный файтинг – да и конструкторы героев в том же Soul Calibur становятся все более полноценными. Наконец, на запуск PS Vita успевает порт Ultimate Marvel vs. Capcom 3, выглядящий всяко привлекательнее, а на горизонте уже маячит Street Fighter X Tekken.



▲ «Московский криминалитет: Месть редатора»



Everybody's Golf

Жанр: sports.golf Разработчик: Clap Hanz Издатель: SCEE

Учитывая крайне низкую популярность этого вида спорта в России, шансов на успех Everybody's Golf в нашей стране практически нет. Зато на родине, в Японии, она была самым продаваемым Vita-тайтлом в неделю запуска консоли. Это девятая по счету (и шестая номерная) часть сериала, готовящегося отметить свое 15-летие – неудивительно, что у него много фанатов по всему миру!

Everybody's Golf – красочный, анимешный, но вместе с тем качественный и глубокий симулятор гольфа. Его яркая палитра отлично демонстрирует, насколько хорош экран PS Vita, но вот попытки авторов игры заставить игроков использовать гироскопы и тачскрин, скорее всего, будут обречены на поражение – Everybody's Golf прекрасно играется при помощи кнопок, и крутить консолью все же несподручно.

В общем, если вы любитель гольфа или, по крайней мере, проявляете к этому виду спорта хоть какой-то интерес (и нормально относитесь к анимешности, конечно), новая Everybody's Golf – отличный выбор, чтобы начать знакомство с сериалом и с симуляторами гольфа в целом.



▲ Игра полна всевозможных характеристик и нюансов, которые настоящему профессионалу надлежит учитывать.

▼ Для максимальной эффективности удара нужна особая точность и скорость реакции.



Unit 13

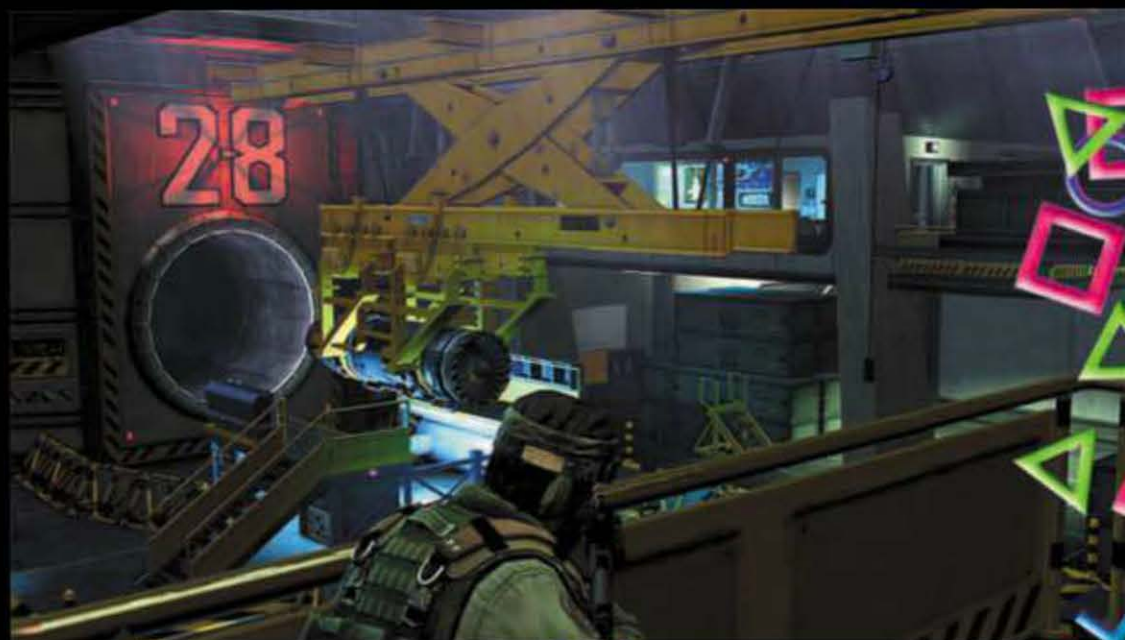
Жанр: shooter.third-person.modern Разработчик: Zipper Interactive
Издатель: SOEE

Стартовая линейка консоли не могла обойтись без самого востребованного нынче жанра – серо-буро-реалистичного шутера про современных НАТОвских вояк, планомерно избавляющих мир от сил зла. Да вот только, как показывает практика, популярность подобных шутеров прямо пропорциональна их рекламным бюджетам и имени-ности бренда – а ни того, ни другого у Unit 13 нет.

Unit 13 очень старается быть образцовой портативной игрой – тут нет никакого сюжета, а вся игра разбита на три дюжины недлинных боевых заданий, на которых встречаются и ожесточенные перестрелки, и стелс-сегменты. На выбор игроку дается ряд различающихся по умениям и характеристикам оперативников, каждого из которых можно прокачивать.

Основная же заслуга Unit 13 сводится к тому, что в нее можно играть как в обычный консольный шутер – с двух аналогов. Впервые, можно сказать – Resident Evil: Revelations с Circle Pad Pro опередила Unit 13 на месяц, но она все-таки не чистокровный шутер.

Помимо игры в одиночку, можно поразвлечься кооперативным прохождением, а для матерых геймеров разработчики каждый день выкладывают новую «миссию дня», крайне сложную и дающую всего лишь одну попытку себя пройти. Заняться здесь, в общем, есть чем.



▲ Первый уровень состоит из нескольких заданий, каждое из которых, впрочем, сводится к «обойди все отмеченные точки». Точки, естественно, охраняются.



◀ При создании трассы игра автоматически украшает обочины объектами.

ModNation Racers: Road Trip

Жанр: racing.arcade Разработчик: SCE San Diego Studio Издатель: SOEE

LittleBigPlanet от мира гонок второй раз покоряет портативный формат. ModNation Racers прославилась широкими возможностями при создании персонажей, карт и трасс, а версия для PlayStation Vita делает создание нового контента еще легче благодаря тачскрину. Также Road Trip совместима с предыдущей частью – то есть, в ней уже доступны все те тысячи и сотни тысяч творений, что наворотили владельцы ModNation Racers для PS3 и PSP за последние два года.

Название Road Trip получила, судя по всему, из-за новой особенности, связанной со встроенным в консоль GPS: если игрок оказывается рядом с какой-нибудь известной достопримечательностью, то ее виртуальная копия становится доступна для использования при создании трасс. Также игра связана с приложением «Рядом» – она тоже отслеживает дистанцию, которую преодолевает владелец консоли, и суммирует результаты всех игроков. Такой вот Road Trip.

В остальном же она слишком похожа на оригинальную ModNation Racers – настолько, что вряд ли заслуживает покупки во второй раз, если версия для PSP у вас уже есть. Зато для тех, кто оригинал пропустил и желает какого-нибудь аналога Mario Kart на PS Vita, Road Trip будет серьезным кандидатом на приобретение.



▲ Как всегда, сортировка по популярности быстро дает плоды.



«Uncharted: Золотая бездна»

Жанр: action-adventure, third-person, modern Разработчик: SCE Bend Studio
Издатель: SCEE

В отличие от Nintendo, несколько месяцев тянувшей с выпуском Ocarina of Time для 3DS, SCE подогнала тяжелую артиллерию сразу на старт консоли: Uncharted, без сомнения, один из наиболее важных и популярных брендов компании, и нет ни малейшего сомнения в том, что «Золотая бездна» станет самым успешным лонч-тайтлом PS Vita.

Первые впечатления оправдывают ожидания – это тот же Uncharted, что и всегда; судя по всему, Golden Abyss для именитого сериала от Naughty Dog – такой же спиннофф, каким Chains of Olympus был для God of War. Сходство подчеркивается и тем, что «Золотую бездну» разрабатывали вовсе не авторы сериала, а SCE Bend Studio, известные по сериалу Syphon Filter. С другой стороны, Uncharted 3 тоже делали «не те» люди – ведь ключевые люди Naughty Dog после завершения работ над второй частью занялись The Last of Us.

«Золотая бездна», без сомнения, страдает от близкого соседства в датах релиза с третьей частью, к которой ведь до сих пор выходят DLC. Игроки не успели еще соскучиться по «Анчартеду», они буквально только что закончили одно большое приключение, а тут – опять джунгли и руины, опять исчезнувшие древние цивилизации, о которых герой, конечно же, прекрасно осведомлен, опять поиски сокровищ, предательства и орды идентичных головорезов, которых незадачливому рубахе-парню Натану Дрейку предстоит хладнокровно умертвить.

По Uncharted, к слову говоря, хорошо заметно, что PS Vita – все-таки далеко не PS3. На домашней консоли каждая новая часть приключений Дрейка ставила новый стандарт в зрелищности и показывала класс в анимации героев. «Золотая бездна» выглядит хорошо, очень хорошо, но не дотягивает до уровня даже первого выпуска цикла.

Зато здесь активно применяются новые способы управления: Дрейк ползает по лианам, откликаясь на движения пальцев по задней сенсорной панели, дерется с противниками, на которых указывает перст игрока, карабкается по уступам по проведенному одним касанием маршруту. Скалолазание особенно наглядно демонстрирует, насколько новая схема управления преобразует впечатления от



▲ Бедняга Дрейк балансирует над потоком. Для нас же прохождение этого места просто, как два пальца, проведенные по тачскрину.

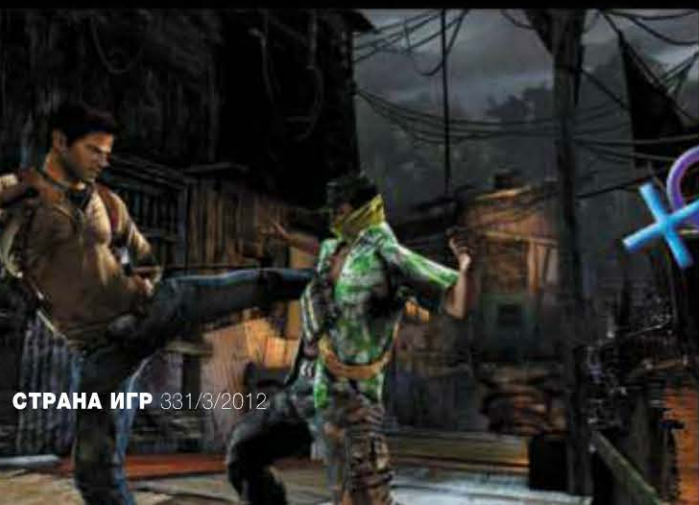
игрового процесса – достаточно просто водить пальцем по экрану, даже не глядя, и Дрейк сам приползет куда надо, не сорвавшись и даже не задумавшись лишний раз. Вместо того, чтобы кричать об оказуализации, мне кажется, стоит вспомнить – а то, что было раньше, сильно ли отличалось от этого?

На счастье любителей кнопочного управления, почти все действия Дрейка можно произвести, не касаясь тачскрина. Да, почти – в рукопашной решающий удар всегда нужно наносить, проводя линию поперек обреченного схлопотать в щип противника. Зачем надо было оставлять это одно жалкое действие на тачскрине, неясно: отвлекаться от кнопок на такую чушь, честно говоря, раздражает.

Зато применение тактильности в археологических изысках Дрейка кажется вполне уместным. А для помощи герою с выбором правильных ракурсов для фотосъемки используются гироскопы: консоль нужно крутить почти как фотоаппарат.

Это, конечно, далеко не полный список того, что ожидает нас на запуске PS Vita – там портативные Rayman Origins и Ninja Gaiden Sigma, Touch my Katamari и Gravity Rush (бывшая Gravity Daze), и многое другое. Достаточно ли среди них игр достойных, хватает ли аргументов в пользу приобретения новой консоли – решать вам. **СИ**

▼ Разработчики обещают больший упор на авантюру в составляющей и меньший – на перестрелках.





РИМЕЙКИ: ОСЕННЕ-ЗИМНИЙ МИНИ-ДАЙДЖЕСТ

ИЗ ПРОШЛОГО НОМЕРА ВЫ МОГЛИ УЗНАТЬ, НАСКОЛЬКО НЕПРОСТО ДАЕТСЯ СОЗДАНИЕ ГРАМОТНЫХ HD-РИМЕЙКОВ. В ЭТОТ ЖЕ РАЗ МНЕ ХОЧЕТСЯ ПРОЙТИСЬ ПО НЕДАВНИМ ПЕРЕВЫПУСКАМ ВИДНЫХ ИГР В HD И РАССМОТРЕТЬ ИХ С ТОЧКИ ЗРЕНИЯ АКТУАЛЬНОСТИ СЕГОДНЯ, А ЗАОДНО И ОЦЕНИТЬ КАЧЕСТВО РЕМАСТЕРИНГА.

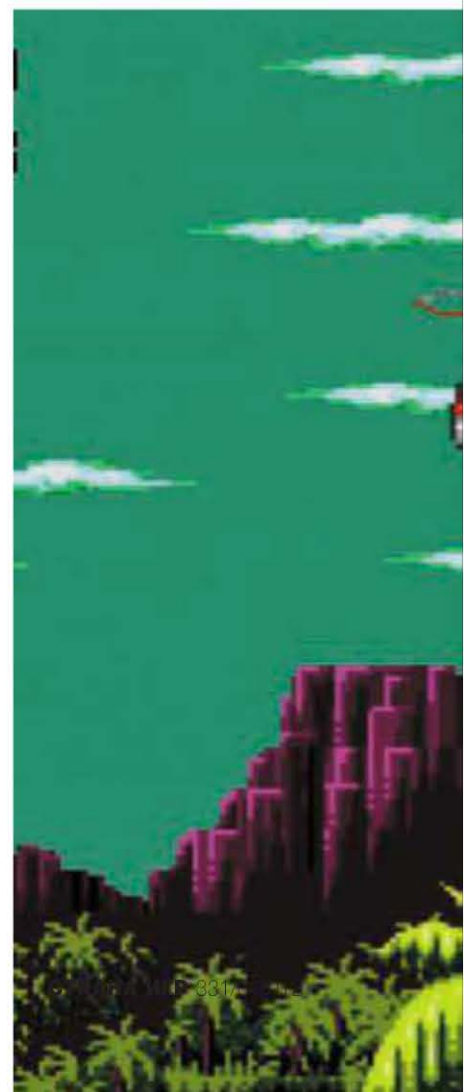
Давайте на секундочку абстрагируемся от любви и уважения к непосредственно перевыпускаемым играм и зададимся вопросом: а зачем они, собственно говоря, перевыпускаются-то? Согласитесь – простого увеличения разрешения картинки и четкости текстур явно недостаточно, чтобы покупать игру повторно. Значит, должна быть дополнительная мотивация, дополнительный стимул к приобретению перевыпуска.

Отчасти на руку всем этим римейкам сыграла Sony, тихой сапой отказавшаяся от обратной совместимости в PS3. Поколением раньше владельцы PlayStation могли избавиться от лишней консоли, продолжая играть в любимые игры на PS2. В случае с PS3 такой путь был им заказан. И Sony, пожалничавшая на обратной совместимости, сама же и начала традицию переноса подретушированных PS2-игр на PS3 с God of War Collection. Примеру Sony последовали и прочие компании, охочие до легкой наживы. Делов-то – перенести

на уже освоенную платформу, причесать внешний вид да подсолить трофейчиками.

Само собой разумеется, что у разных компаний подходы к ремастерингу игр будут различаться – и будь оригинал хоть трижды хитом, если качество его HD-издания заставляет желать лучшего, это стоит осудить, не так ли? В этом контексте вопрос ачивментов/трофеев приобретает особую важность, ведь они обычно являются единственным геймплейным нововведением в новых выпусках давно знакомых игр, и именно они способны привнести что-то новое в перепрохождение. Резонно заключить, что от трофеев, выдаваемых автоматически за завершение сегментов игры, толку никакого; они должны служить наградой за настоящие достижения, поощрять неординарные способы прохождения.

Наконец, стоит понимать, что игры, сколь бы хорошими они ни были для своего времени, могут устареть и более не соответствовать современным стандартам качества. Об этом, конечно, тоже стоит упомянуть.





SONIC CD

Sonic CD стоит особняком от остальных игр этого материала: он даже не позиционируется как HD-римейк, хоть и переработан знатно. В отличие от переизданий остальных классических «Соников» на современных консолях, Sonic CD – не просто вшитый в эмулятор ROM двадцатилетней давности, а полноценная адаптация со значительными добавками. Как и в случае с эмуляцией, впрочем, Sega не стала самостоятельно что-то делать, а взяла готовенькое: инди-разработчик Кристиан Уайтхед написал движок Retro Engine, на котором легко можно было создавать двумерные игры для всевозможных платформ. Будучи поклонником Соника, он решил в качестве демонстрации своего движка перенести на него Sonic CD, быстренько разобрав оригинальную игру (помогло наличие PC-версии), а затем собрав ее заново уже с помощью своего детища. Затем работой Уайтхеда заинтересовалась Sega: использование нового, более гибкого движка позволило не только с легкостью портировать игру на все возможные платформы, но и добавить Тэйлза в качестве игрового персонажа, поддержку широкоформатных экранов, различные графические фильтры и оба саундтрека (японский и американский). Иными словами, нынешнее переиздание Sonic CD – в принципе лучшее, что могло произойти с этой богом забытой игрой.

Но что же такое Sonic CD? Если вы регулярно читаете рубрику Retroactive, то уже знаете о Sega Technical Institute –

▲ Летающий Тэйлз с легкостью находит адскую машину Роботника. При игре за читерского лисенка, однако, трофеи заработать невозможно.



▲ Бонус-уровни в Sonic CD словно кричат: «Смотрите, мы тоже умеем делать псевдотрехмерность в Mode7 не хуже всяких там SNES!» Об управляемости героя при их создании явно не думал никто.



гут не быть анимированными; здешняя палитра составлена из самых неестественных, неприятных оттенков. А дизайн уровней – господи! Никакой целостности, никакой когерентности, элементы наезжают один на другой, повсюду невидимые платформы, повсюду шипы, повсюду пружины. Второй этап вообще практически полностью сделан из пружин! Если картинка сама по себе не вызовет эпилепсию, то бесконечные рикошеты ежа и привязанной к нему камеры из стороны в сторону обеспечат как минимум головокружение или мигрень.

Думаю, не стоит говорить, что с таким дизайном игра в принципе не может называться хорошей. Любопытной, экспериментальной, нетипичной, авангардной – как угодно, только не хорошей. Но именно этой части «Соника» достался самый лучший HD-римейк.



RESIDENT EVIL REVIVAL SELECTION

Скорее всего, словосочетание «Revival Selection» вы ранее не слышали и впоследствии, скорее всего, не услышите: под этим названием Capcom выпустил Resident Evil 4 и Code Veronica X в HD на диске – но только в Японии. Весь остальной мир получает эти две игры по отдельности в скачиваемом виде.

▲ Resident Evil: Code Veronica X HD. Чувствуете HD?

▼ Такое расположение камеры – зло, безоговорочное зло.



RESIDENT EVIL: CODE VERONICA X

В далеком 2000-м Code Veronica ознаменовала первый шаг вперед для ранее топтавшегося на месте сериала Resident Evil. Шаг был небольшим: с переходом на шестое поколение консолей разработчики смогли позволить себе отказаться от плоских пререндеренных задников и перейти к полностью трехмерным декорациям с подвижной камерой. Танковое управление, тем не менее, осталось на месте, равно как и огромное количество других архаизмов, которые поклонники ранних частей RE так сильно любят. По сегодняшним меркам RE: CVX – игра крайне топорная, безнадежно устаревшая практически во всем и интереса у геймеров-неофитов не представляющая: здешняя история не имеет ни толковой завязки, ни ультимативной развязки, и для ее должного восприятия нужно сперва ознакомиться с первыми двумя частями хоррор-эпопеи, которые никаких HD-римейков не удостоились.

В общем, единственная целевая аудитория этого переиздания – фанаты сериала, хорошо знающие все его основные выпуски и, скорее всего, уже имеющие в своей коллекции CVX для PS2 или GameCube. Что нового им может предложить HD-версия игры?

Воду. Единственное, что в CVX HD выглядит не по-дримкастовски хорошо, – нечасто попадающая в кадр поверхность воды. Ко всему остальному рука «римейкеров» словно не прикасалась, и оно переключалось прямо из 2000 года, с апскейлом до 720p (растянуть картинку до 1080p у Capcom, видать, кишка тонка). Остались даже за-

грузки в виде медленно открывающихся дверей – хотя, казалось бы, зачем это надо современным-то консолям? Все подобные анахронизмы делают прохождение медленным и тоскливым.

Здесь же трофеи также навевают скуку: 9 из 12 получаются автоматически, и только один требует какого-то особенного действия в игре (нужно принести тюремщику лекарства). То есть, лишнего повода перепройти игру, пытаясь в ней достичь чего-то особенного, это переиздание Code Veronica X не дает.

Что занятно, это не первая попытка Capcom нажиться на полной трехмерности Code Veronica: в начале 2000-х на аркадных автоматах, а затем и на PS2 вышла Resident Evil Survivor 2: Code Veronica, предлагающая игрокам бегать по абсолютно тем же местам с видом от первого лица (для которого локация, естественно, приспособлены не были). Стыд и срам.

RESIDENT EVIL 4

Игра, в представлении не нуждающаяся: вряд ли найдется любитель экшенов, не знающий, что такое RE4 и хотя бы не пробовавший в нее играть. Перечислять все ее достоинства в очередной раз смысла нет: это одна из лучших игр жанра, во многом определившая его развитие во второй половину нулевых. Не любят RE4 разве что скучающие по тракторному управлению и неудобной камере фанаты старых «резидентов». Но вот не любящих этот так называемый HD-римейк будет явно больше.

В материале из Edge, что был представлен вашему вниманию в предыдущем номере, RE4 HD Edition уже активно критиковалась – не дело, дескать, растягивать картинку до 720 пикселей и думать, что этого хватит. Capcom так, очевидно, не считает.

Из всех HD-римейков RE4 выглядит особенно погано. CVX была менее богата на детали, да и камера там подвешена обычно черте где – здесь же непригодность картинки к столь высокому разрешению выпирает в каждом втором кадре. Если в CVX разработчики поработали хотя бы над чем-то, то RE4 попросту идентична тому, что было раньше. Причем, знаете, мы уже видели такую HD-версию. На PC. Там также можно было выставить высокое разрешение – но толку? С трофеями та же ситуация, что и в CVX: единственный из них, для получения которого требуется применить хоть какое-то усилие, получается в унылом тире.

Самое же гнусное – отсутствие поддержки PS Move в PS3-версии игры. Адаптированная под Wii версия RE4 у разработ-



▲ Вот так Capcom иллюстрирует отличие оригинального RE4 от HD-переиздания. Перевожу: Capcom считает нас за идиотов, готовых поверить в то, что Resident Evil 4 на GameCube выглядела как эта замыленная мазня. Или так: Capcom готова испражниться на светлую память RE4, ретушью запоганив скриншот из нее, лишь бы продать ущербный HD-римейк.

ICO

Если забыть про Йорду, Ico оказывается довольно банальным action-adventure с упором на платформинг а-ля Tomb Raider или Prince of Persia.

чиков была, и она была заметно лучше оригинала. Сериал-то за все эти годы постепенно шел вперед, и после RE5 (и, соответственно, Mercenaries 3D), где арсенал контекстных добиваний был заметно расширен, в RE4 чувствуется какая-то скованность. Wii edition позволял хотя бы немного это нивелировать: пультом можно было не только целиться, но и добивать противников: взмах пульта автоматически доставал нож и наводил его на ближайшую мишень, позволяя без лишних усилий расправляться с лежащими врагами (и разбивать бочки с лутом). После подобных удобств возвращаться к обычной схеме в RE4 HD – все равно что отказаться от мышки и обеими руками схватиться за клавиатуру. Стоп – это ведь как раз то же самое, что Capcom предлагала делать всем пользователям PC-версии. Сплошное издевательство.

ICO & SHADOW OF THE COLOSSUS CLASSICS HD

Перевыпуск первых двух игр Фумито Уэды должен был предварить релиз третьей, The Last Guardian, но о ней до сих пор ни слуху ни духу. А эта HD-коллекция стала последним, к чему Уэда приложил руку в качестве сотрудника Sony.

В коробке с диском находится код на скачивание двух динамических тем и видеоролика о создании игры, и это худший бонус, который я когда-либо видел. Бахвалиться объемом Blu-ray – и заставлять качать контент из Сети. Выкладывать видеоролик в виде не, гм, видеоролика, а архива, который требует установки и распаковывается в отдельное приложение, которое, в свою очередь, запускает видео – и ничего больше не умеет, даже перемотки. Делать темы для ХМВ – и накладывать поверх красивой картинки эффект движущейся пленки, который постоянным мерцанием всего экрана выжигает глаза пользователей. Нет слов.

▲ Но игра забыть о Йорде не дает: лишь она может открыть двери в следующую локацию.

► Каждый колосс – это новая головоломка, новая ситуация, новое приключение.

▼ Мир в Shadow of the Colossus зачаровывает: казалось бы, делать в нем совершенно нечего, но уже просто кататься по нему – одно удовольствие.

Огромный пустой замок; жертвенный мальчик и заключенная девушка; держаться за руки и пытаться вырваться на свободу. Ico принципиально минималистична – даже слишком. По мнению самого Фумито Уэды, в стремлении выкинуть из игры лишнее он все-таки переусердствовал.

Это, возможно, прозвучит кощунственно, но в Ico плохой геймплей. Игру делали в 90-х для PS one, и это очень заметно: совсем не ощущается, что об удобстве игрока кто-то из разработчиков задумался хоть раз. Камера здесь просто отвратительна: она висит черте где, крутится самым неудобным образом, фиксируется на чем заблагорассудится. Для платформера (а Ico – в первую очередь именно платформер) это фатально. Одна ошибка приводит к необходимости загружать игру из сохраненки – чекпойнтов сюда не завезли. Схватки с противниками не несут в себе никакого испытания: враги легко отбиваются палкой героя, ни за каким здоровьем следить не надо – лишь бы Йорду не утащили. А утаскивают ее они ну очень неспешно. Раз нет испытания, то нет и интриги, нет интереса – все экшн-сцены, выходит, сделаны лишь для того, чтобы растянуть прохождение, и воспринимаются они как рутина. А понатыканы они более чем часто – стоит оставить Йорду в покое, чтобы попробовать решить очередную головоломку, как тут же гадкие паразиты лезут из-под земли ее похищать – приходится плевать на все и бежать со всех ног спасать спутницу.

Наконец, те аспекты Ico, за которые она удостоилась всеобщей любви десять лет назад, с тех пор стали встречаться в играх повсеместно: ни большим целостным миром, ни отличной работой с освещением, ни толково реализованным AI-партнером, которого необходимо оберегать, уже никого не удивит. Ico устарела.

Римейк делу не очень помогает: из-за минималистичности простора для создания интересных трофеев здесь быть и не могло. Пройти игру два раза, найти секретное оружие и осилить спидран – вот, собственно, и все.

SHADOW OF THE COLOSSUS

О Shadow of the Colossus впору слагать поэмы. О маленьком человечке, вооруженном лишь мечом и луком, противостоящем закрывающим солнце исполинам. О том, как он едва балансировал на рушащихся колоннах в богом забытых руинах, как он сражался с ветром на спине парящего под облаками колосса, как он из последних сил держался за волосы гиганта, тщетно пытавшегося стряхнуть незваного гостя, и вонзал свой меч по самую рукоять в единственную уязвимую точку на теле титана, как он... Нет, нельзя. Нельзя спойлить. Я честно завидую тем, кто еще не попробовал Shadow of the Colossus – у них первый раз еще впереди, им еще только предстоит это все испытать!



▲ А вот правильное сравнение скриншотов из версий для PS2 и PS3.

Впрочем, как бы эта игра ни была замечательна, трезвый взгляд на нее по-любому упрется в причуды камеры, создающей уйму неудобств для покорителей колоссов. Из-за нее восторг запросто может смениться фрустрацией, и очень жалко, что авторы переиздания так и не сподобились с ней совладать.

А здешние трофеи, помимо убийства колоссов, вынуждают игрока проводить многие часы за ездой по пустынным равнинам и горам в поисках фруктов и ящериц со съедобными хвостами. Зато тут есть награда за достижение секретного сада на вершине центрального замка – во времена PS2, помнится, это величали пасхалкой, если не эксплойтом. Равно как и полеты на ястребах. Вот это я понимаю – трофеи так трофеи!

METAL GEAR SOLID HD COLLECTION

Для полного счастья, конечно, в этой коллекции не хватает первой MGS. Но переделывать ее с нуля было бы слишком затратно, а правами на The Twin Snakes обладает Nintendo. Интересно, сподобится ли Кодзима сделать отдельную HD Collection для Wii U?

Нынешние же две версии различаются бонусами: купившие HD Collection для Xbox 360 получают баракло для аватаров, а для приверженцев бренда PlayStation команда Хидео Кодзимы приготовила функцию Transferring, позволяющую свободно обмениваться сейвами между домашней и портативной версиями игр. Пока что это применимо только к Peace Walker, да и то не имеет особого смысла: импортировав сохраненку с готовым прохождением, вы лишите себя возможности заработать львиную долю трофеев. Потом будет возможность синхронизировать прогресс в MGS2 и MGS3 с версией для Vita, но для этого потребуются купить HD Collection дважды.

Рассмотрим составляющие сборника в том же порядке, в котором он сам предлагает их проходить – в соответствии с хронологией событий сериала.

METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

На самом деле перед нами никакой не Snake Eater, а Subsistence, улучшенная версия MGS3 со свободно вращающейся вокруг Снейка камерой и прочими бонусами. Недосчитались мы мультиплеера (по-видимому, из-за Metal Gear Online) и мини-игры Snake vs Monkey (скорее всего, тут свою роль сыграл релиз HD Collection на Xbox 360), но MSX-версии Metal Gear и Metal Gear 2: Solid Snake остались на месте; более того, они тоже адаптированы под HD-разрешение! Жаль, трофеев в них нет. Стоило, конечно, вынести их за рамки MGS3, сделав полноправными частями коллекции.

Третья часть, пожалуй, лучшая в сериале, и не только по геймплею – во время здешних сценок от смеха можно из под стола не вылезать (к счастью, MGS3 вышла до того, как



Очень контрастируют друг с другом HD-римейки двух мейнстримовых экшенов, вышедших почти одновременно: у MGS3 – образцовый, едва ли не идеальный; у Resident Evil 4 – срам и позор. Не поддерживайте рублем лентяев, господа!

появилась мода на QTE). Странно, что в обсуждении трэша в прошлом номере участники «Круглого стола» не вспомнили столь яркого и скрупулезно отполированного представителя этого направления. «Хрущев против электрочеловека»!

Проходить MGS3 весело, очень весело. Игровые ситуации разнообразны, к каждой из них есть как минимум несколько подходов – можно экспериментировать вдоволь. Этому потворствует низкий уровень сложности (речь идет о Normal, конечно), практически не наказывающий игрока за ошибки. При желании можно вообще изобразить из себя Рэмбо и перестрелять всех солдат на каждой локации и все прибывшие по тревоге подкрепления. «Тактический шпионаж», коим игра себя позиционирует, явно кроется на экстремальных сложностях.

MGS3 совсем не постарела за прошедшие семь лет – скорее наоборот, она актуальна как никогда. Сейчас ведь подобного не делают. MGS4, по словам самого Кодзимы, оказалась в большей степени кинцом, а в Peace Walker не обнаружилось и трети того, что делало MGS3 столь увлекательным. Но об этом позже.

Единственная серьезная проблема MGS3 кроется в управлении: количество возможных действий Снейка куда больше, чем количество кнопок на контроллере, из-за чего постоянно происходит путаница. Например, чтобы стрелять, прикрываясь живым щитом, нужно держать кнопку удара, но неплотно, чтобы случайно не перерезать жертве горло; держать кнопку прицеливания, управлять прицелом при помощи правого аналога и жать на кнопку выстрела для атаки. Сколько рук для этого требуется?!

В локациях, куда не прокралась свободная камера, вообще творится ужас и погиль – битва с реактивным космическим коммунистом оказывается самой сложной во всей игре во многом из-за того, что против Снейка работает и управление, и камера.



Впрочем, это старые проблемы. Сам же римейк вышел замечательным – и красив (вполне уровня не слишком высокобюджетной PS3-игры), и удобен (загрузки быстрые, навигация по менюшкам теперь в удовольствие); разве что заметное падение фреймрейта в сценах с волгинским электричеством заставляет недовольно нахмуриться.

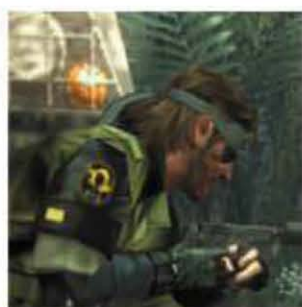
Набору трофеев – отдельные аплодисменты. Задания разнообразные, многочисленные, а от названий самих трофеев можно ухохотаться. Заработать «платину» хоть и не просто, но вполне реально. Единственное, чего не хватает для полного счастья – возможности загружать игру напрямую, которая очень пригодилась бы при прохождении без единого убийства.

METAL GEAR SOLID: PEACE WALKER

Самое слабое звено не только этого сборника, но и всей каноничной MGS-линейки, Peace Walker являет собой прекрасную демонстрацию того, как потенциально неплохая игра падает жертвой этого идиотского шаблона – мол, портативная игра должна быть непременно разбита на небольшие кусочки, чтобы можно было быстренько их прожевывать по дороге на работу. В погоне за этой идеей разработчики словно забывают, что игра в первую очередь должна быть хорошей – а хорошая игра не будет представлять из себя набор кое-как склеенных между собой обрубков. Лучшие портативные игры – The World Ends with You на DS, Kingdom Hearts: Birth by Sleep на PSP – целостны, полноценны. Peace Walker – нет. И это становится вдвойне ясно с ее появлением на домашней консоли. Peace Walker состоит исключительно из небольших миссий, и при попытке пройти ее привычным образом придется постоянно наблюдать лишние загрузки, экраны с итогами миссий и, что особенно гнусно, повторяющиеся сценки и диалоги, призванные напомнить нам то, что мы видели полторы минуты назад.

Как MGS, Peace Walker тоже никуда не годится: локации маленькие, загрузки частые и длинные, уровень сложности один на всю игру – казуальный. Здешние враги слепее, чем новорожденный крот перед стробоскопом, и большую часть игры можно пройти, спокойно всаживая каждому из них усыпляющие дробинки с расстояния в пять метров прямо в лицо. Игровые ситуации крайне однообразны – или стелсовое прохождение из точки А в точку В, или открытая конфронтация с боссом. Исключения, конечно, есть, но они редки. Еще больше портят впечатление ущербные QTE, вставленные в комиксовые сценки.

При этом именно Peace Walker было уделено больше всего внимания при создании HD-римейка. Оригинал очень сильно страдал из-за управления – но не из-за обилия умений Снейка (их тут как раз мало), а из-за отсутствия второго аналога на PSP. На контроллере же PW играется вполне себе нормально – не идеально, конечно, но по сравнению с двумя другими составляющими этой коллекции вполне комфортно. Визуально Peace Walker по понятным причинам выглядит бедно: если



модельки еще худо-бедно можно терпеть, то низкополигональные замысловатые локации никуда не годятся.

Одной из важнейших особенностей PW, заявленных еще в трейлерах, было кооперативное прохождение на четверых. На деле же вчетвером можно собираться только на боссов, а остальные миссии (и то не все) приходится проходить вдвоем. Впрочем, что так, что в одиночку – разницы-то с гулькиным носом. Толку от кооператива здесь почти никакого. Разработчики HD Collection, однако, не поленились и прикрутили к Peace Walker онлайн-лобби – в оригинале-то можно было играть только по локальной сети.

Набор трофеев же создан для каких-то совсем нездоровых людей: нужно не только накопить безумное количество очков в кооперативе, но еще и пройти все без исключения миссии (а их здесь сотни!) на наилучший ранг – то есть, в попытках этого достичь бесцельно потратить дофига часов жизни.

METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY

Опять же, это не оригинальная Sons of Liberty – сюда вошел весь контент из Substance. Он, впрочем, интересен исключительно ярким фанатам игры.

В 2001-м MGS2 наряду с Final Fantasy X продемонстрировала миру, на что способна PS2, – десять лет назад подобная графика казалась чем-то запредельным. Сегодня она, конечно, уже не удивляет; более того, после куда более выдающейся в визуальном плане третьей части вторая смотрится на редкость бедно: модельки персонажей хороши, но декорации навевают уныние своей стерильностью. Сплошной металл: оранжевый снаружи, бледно-серый в помещениях. Фи.

После MGS3 вторая часть и играется на удивление плохо: несвободная камера и чрезмерная коридорность локаций ей не на руку. Чего уж говорить о проблемах с управлением! А ведь, в отличие от двух других вошедших в HD Collection частей, MGS2 ошибок не прощает, и здешний Normal заставит потеть расслабившихся за PW геймеров. А заодно – проклясть вечно делающего что-то не так Райдена раз так двадцать.

Что до здешних трофеев, то они не уступают MGS3 по самоиронии и разнообразию, но платина так же труднодостижима, как и в PW: для прохождения всех VR-миссий требуется редкостное терпение, а для завершения игры без единой тревоги – вообще выучить ее наизусть.

Поток HD-переизданий ранее популярных игр не желает прекращаться: на подходе – несколько раз уже отложенные «Сайлент Хиллы», за ними – две части Resident Evil Chronicles с Wii. Так что к этой теме мы еще непременно вернемся. **СИ**

▼ Снейк смотрит на зад русского наемника в SD и HD.





online

СЕЗОННОЕ МЕНЮ СЕТЕВЫХ ИГР

КАК БЫ МНЕ НИ ХОТЕЛОСЬ ОТПРАВИТЬ ВАС ВСЕХ ИГРАТЬ В MASS EFFECT 3 И ЗАБЫТЬ О MMORPG НА КАКОЕ-ТО ВРЕМЯ, Я ВСЕ ЖЕ РАССКАЖУ ВАМ О ТОМ, ВО ЧТО МОЖНО ПОИГРАТЬ В МАРТЕ. В КОНЦЕ КОНЦОВ, ВРЯД ЛИ МЕЗ ХВАТИТ НА ЦЕЛЫЙ МЕСЯЦ, ПОЭТОМУ, КОГДА ВЫ, НАКОНЕЦ, ЗАКОНЧИТЕ ШТУРМОВАТЬ ПЛАНЕТЫ И РАЗНОСИТЬ В КЛОЧЬЯ ЗЛОБНЫХ ЖУКОВ, ВАС БУДУТ ОЖИДАТЬ НЕСКОЛЬКО НОВЫХ И ПАРОЧКА СТАРЫХ MMORPG-ТАЙТЛОВ. ВПРОЧЕМ, НИЧЕГО ОСОБО ЭПИЧНОГО, УВЫ.



Ragnarok Online 2

RO2.GAME.GNJOV.COM

ОН ВСЕ-ТАКИ ЖИВ!

- + Классика в новой графике
- + Симпатичный стиль
- + Карты, питомцы, добрая атмосфера
- PVE-ориентирована
- Играть можно только на корейских серверах

Сказать честно, возрождение RO2 является настоящим чудом. Всего пару лет назад он считался мертвее мертвого, и только парочка пиратских серверов колдовала над недоделанной зомби-версией. Однако Gravity Co. удивили всех – сразу после провала они все же собрались с силами и не только анонсировали, но и выпустили обновление, причем в весьма краткие сроки. Сейчас лицензии уже распроданы по всему миру, однако раньше 2014 года локализованную версию ожидать не стоит, поэтому единственный способ посмотреть на новый Ragnarok – это зарегистрироваться на одном из корейских серверов.

В отличие от первой версии RO2, текущий вариант берет механику игры у своей первой части. Система джобов, классов, карт, характеристик и PVE-ориентированность остались на прежнем месте. Геймплей постоянно подкидывает игрокам забавные задания. Стоит только зайти в игру – и дух старого доброго Ragnarok сразу же окутает вас своими симпатичными щупальцами. Ради этого мы готовы выдержать даже корейские символы!



Royal Quest

ROYALQUEST.RU

СВОЕ, РОДНОЕ

- + Система замков и PvP-сражения
- + Питомцы
- + Отличная графика

Признаться, давненько мы не играли в MMORPG, сделанные в России (если не считать браузерок и извечных Аллодов). У Royal Quest, между тем, есть что показать и чем удивить: ведь разработкой занимаются ни кто иные, как Katura Interactive, авторы King's Bounty и Космических Рейнджеров. А поскольку яркая графика – это их фирменный знак, то Royal Quest тоже может похвастаться красочной картинкой. Особенно радуют забавные многорукие монстры, которые, несмотря на сложные детали, легко держат свои гладкие полигоны и плавно машут конечностями.

В плане классов здесь все предельно просто: 4 основных, 8 подклассов. Разбойники тычут ножом в спину, а маги плюются огнем. Геймплей еще проще: здесь можно проходить подземелья, захватывать замки, приручать питомцев, драться с другими игроками и изготавливать предметы. Классика, казалось бы. Но, в конце концов, это наша классика! И отлично сделанная, между прочим.



Weapons of the Gods

WOGGDS.RU

ЕЩЕ ОДНА ХОРОШАЯ
ДОЗА FREE PVP

- + Свободное и весьма лихое PvP
- + Личный зоопарк – маунты, питомцы
- + 26 000 заданий
- Классические специализации

Как это ни удивительно, но российским игрокам, казалось бы, перевидавшим добрую сотню азиатских MMORPG, Weapons of the Gods пришелся по душе. Хотя всему есть простое объяснение – мы, русские, конечно, не так уж любим фирменные пучки и палки на голове, но зато мы превозносим PvP. И особенно мы любим свободное PK. А уж за возможность разрушать вражеские базы и сражаться целыми гильдиями мы способны игнорировать даже десятки багов.

На самом деле в WoG так много приятных моментов, что хочется махнуть рукой на не самую крутую графику, мелкие недочеты локализации и пеструю цветовую гамму. Задания? Предостаточно. Динамичное развитие персонажа? В наличии. Возможность летать? Да сколько угодно! И даже бантик сбоку в виде мистического «божественного» оружия присутствует. Поэтому, как это ни прискорбно, у вас не остается особого выбора... придется играть!



Legend of Martial Arts

LOMAGAME.RU

ЛОМАТЬ – НЕ СТРОИТЬ

- + Одна из немногих действительно забавных MMORPG
- + Питомцы и маунты
- + 19 специализаций
- Аниме-стиль понравится только избранным

Господа, предлагаю достать лупы и изучить этот экземпляр подробнее – перед вами одна из немногих MMORPG в жанре экшн-комедии. Конечно, такой «серьезный» жанр требует соответствующего подхода, поэтому любители больших мокрых глаз и коротких ног (читай «аниме-фанаты») могут радостно возблагодарить своего аниме-бога.

В отличие от обычных игр авторства Perfect World Int., LoMA отличается весьма и весьма casualным геймплеем, который достаточно дружелюбен к новичкам и не слишком отягощает ветеранов сотнями монстров. Тот самый комедийный эффект достигается за счет многих элементов: забавных заданий, смешного оружия в виде предметов домашнего обихода, различных трансформаций и одежды. Как это ни странно, в LoMA есть все, что полагается иметь приличной MMORPG, и даже парочка новшеств: например, особые PvP-подземелья и легендарное оружие для лучших игроков. Вы еще думаете, играть ли вам? Тогда представьте, как вы сражаетесь, вооружившись сковородкой!



Dragon Soul

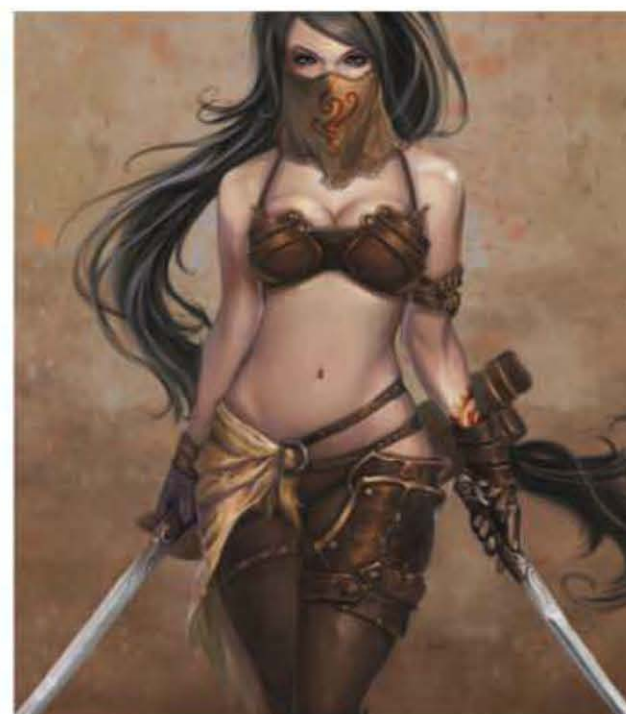
DRAGONSOULONLN.COM

ЦАРЬ ЦАРЕВИЧ,
КОРОЛЬ КОРОЛЕВИЧ

- + Личный боевой питомец
- + Королевства и короли
- + Смешанная прокачка
- + Масштабное PvP
- Гринд и отсутствие оригинальности

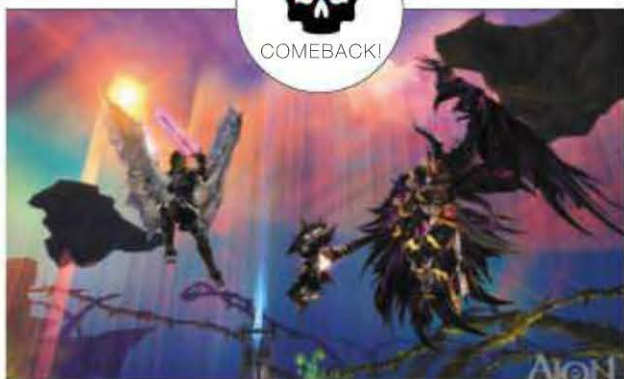
Если попытаться охарактеризовать Dragon Soul одной фразой, то сравнение находится довольно быстро: по сути это Jade Dynasty, смешанный с King of Kings 3. Все дело в том, что эту игру делали все те же Giant Games, который разрабатывали KoK3. Немудрено, что в них столько похожего: тут нам и любимый автобег (который помогает скрыть неприличную убогость локаций), и похожие задания, и поистине королевские перспективы.

Конечно, в первую очередь игроки будут стараться доползти до далекого максимального уровня. Но, думается, возможность стать настоящим королем, а также обширная система альянсов и гильдий легко примирят игроков с этой извечной уровневой гонкой. Поэтому, если вам совсем не во что играть, обратите внимание на Dragon Soul: в игре 8 различных подклассов, множество маунтов и питомцев, а также предостаточно заданий, чтобы не скучать – по крайней мере, недельку или две.



Наверное, всем нравится, когда люди признают свои ошибки: сразу чувствуешь удовлетворение, гордость и, конечно же, обретаешь повышенное ЧСВ. Но почему-то, когда слышишь признание Blizzard, что линейный дизайн заданий в Cataclysm был ошибкой, чувствуешь лишь злость, а в голове вертится фраза «Черт побери, мы же вам говорили!» Ладно, ради Diablo III можно простить все. И даже отсутствие BlizzCon'a.

Возрадуйтесь, нас снова занесли в список самых отпетых читеров и ботоводов мира. Можно понять, например, игроков в Black Prophecy, которым просто надоели нахальные русские. Но теперь слишком предусмотрительные En Masse закрыли России доступ в TERA еще задолго до старта. Самое интересное, что такая мера на самом деле не остановит ботоводов: ведь для них это один из источников дохода. А вот обычным людям придется забыть об игре... ну, или настраивать VPN.



AION: Tower of Eternity

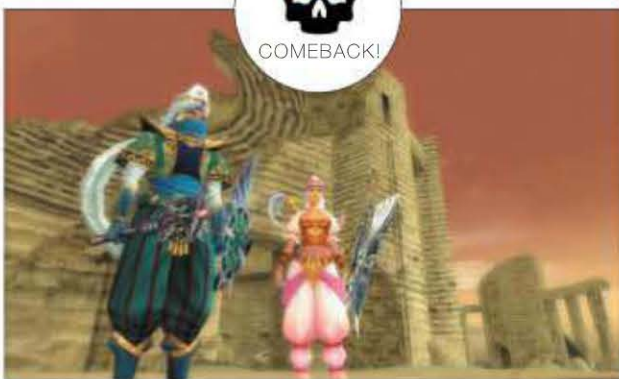
[NA.AIONONLINE.COM](http://na.aiononline.com)

Я БЫ ЭТОМУ ДЯДЕ С БОЛЬШИМИ КРЫЛЬЯМИ, КРЫЛЬЯ-ТО БЫ ПООТРЫВАЛ!

- + Красивая графика
- + Массовые сражения и PvP-награды
- + Предназначена для игры в группах
- Требовательна к компьютеру

Aion – это почти World of Tanks. Или Аллоды Онлайн. Или Lineage II. Или... я могу бесконечно продолжать список, но факт останется фактом – все уже играли, видели или слышали. Впрочем, видеть и слышать – это совсем не то же самое, что действительно играть, поэтому я все же рискну посоветовать Aion в марте. Дело в том, что NCSoft наконец надоело тянуть крохи из подписчиков и великий вопрос “переходить или не переходить на F2P-модель” получил однозначный ответ: “Переходить!”

Между прочим, русская версия игры до поры до времени будет придерживаться платной модели поведения – такой комментарий был ясно дан на официальном форуме. Поэтому пока что поиграть в бесплатную версию можно только на американских серверах. Бывшие подписчики получают особый режим: у них не будет бонусов, но они смогут насладиться возможностью чата и торговли в любых направлениях, чего новички, увы, лишены. Конечно, премиум-игроки получают самые большие плюшки: им, помимо особых сокращенных откатов подземелий вручат особые награды и обеспечат постоянной прибавкой как к PvP-медалям, так и PvP-очкам.



Silkroad-R

[JOYMAX.COM/SILKROAD-R](http://joymax.com/silkroad-r)

НОВОЕ НАЗВАНИЕ – НОВЫЕ ПРАВИЛА

- + 13 классов
- + Можно грабить караваны
- + Две расы: Китай и Европа
- + Свободное развитие персонажа
- Устаревшая графика

Если при слове “Lineage II” многие казуалы начинают плевать и откровенно плевать, то при слове “Silkroad” раньше плевали даже сами линейщики. Гринд, возведенный в абсолют – вот, что представлял из себя Silkroad до недавнего времени. Сначала ты убиваешь 50 монстров, потом 1000, а потом и оглянуться не успеешь, как у этого числа пририсовывается еще один ноль, а тебя уже тошнит с немалой силой. Именно поэтому недавно вышла новая, переделанная версия игры, которая сохранила прежний контент, но стала намного терпимее как к новичкам, так и к ветеранам.

Конечно, если вы решитесь поиграть в «гриндилку всех времен и народов», вам придется запастись терпением. Потому что графика вышла из моды еще несколько лет назад, а система передвижения кликами и того раньше. Тем, кто уже играл в Silkroad, наверняка придутся по душе произошедшие изменения: развивать умения, добывать экипировку, повышать уровни и даже сражаться в PvP – все это стало в разы проще. Интересно только, найдутся ли и в этой игре люди, которые скажут: “Они все оказали! Они убили игру!”? Ставлю 1000 золотых, что да!



Star Trek Online

[STARTREKONLINE.COM](http://startrekonline.com)

БЕСПЛАТНО ПОСМОТРЕТЬ НА КЛИНГОНЦЕВ

- + Два вида геймплея
- + Отличная кастомизация персонажа и кораблей
- + Вселенная Star Trek
- + Бесплатная
- Местами однообразная

Думается, скоро у меня заведутся две прекрасных традиции: 1) вздыхать, когда очередная игра переходит на F2P; 2) посылать лучи ненависти Perfect World Int. И, разговаривая про Star Trek, я буду делать это все одновременно, потому что месяц назад она как раз перешла на F2P-модель. И как раз сейчас она закрыта для всех российских игроков. Между прочим, в 2010 году Star Trek Online умудрилась получить у сайта massively.com целую пригоршню наград, включая «Лучшее PvP», «Лучший сюрприз» и, в конечном итоге, «Лучшая игра 2010 года». И действительно, среди прочих звезднокосмических MMORPG, Star Trek неплохо выделяется, умудряясь сочетать в себе сразу две игровые механики (на поверхности планет и в открытом космосе). В отличие от EVE Online здесь мы не являемся обезличенным аватаром: ваш персонаж вполне может ходить, выполнять миссии на поверхности, а потом забираться в свой корабль и принимать участие в неспешных тактических сражениях. Самое приятное в ее F2P-версии – это то, что весь существенный контент (задания и сюжетные линии) находится в свободном доступе для всех игроков. Поэтому, если вы не имеете ничего против странных горшкообразных причесок, Star Trek стоит вашего внимания.

БУДЬ ХИТРЫМ!

Сэкономь 700 руб.
на годовой подписке!

Супержурнал «Страна Игр»

Подписка с доставкой на 12 месяцев по цене 2300 руб.

Подписка с доставкой на 6 месяцев по цене 1300 руб.

СТОИМОСТЬ ПОДПИСКИ

Получить журнал самостоятельно можно по адресу: Москва, м.Автозаводская, ул. Ленинская слобода, дом 19, бизнес-центр ОМЕГА ПЛАЗА, 5 этаж, офис 21

	С доставкой		Самостоятельное получение	
	6 номеров	12 номеров	6 номеров	12 номеров
«Страна игр»	1300 руб	2300 руб	666 руб	1132 руб.

ЭТО ЛЕГКО!

1. Разборчиво заполни подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта <http://shop.glc.ru>.
2. Оплати подписку через любой банк.
3. Вышли в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции – любым из нижеперечисленных способов:

- по электронной почте subscribe@glc.ru;
- по факсу 8(495) 545-09-06;
- по адресу 115280, г. Москва, ул. Ленинская Слобода, д. 19, Омега плаза, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.

ВНИМАНИЕ!

Если произвести оплату в марте, то подписку можно оформить с мая.
Для жителей Москвы (в пределах МКАД) доставка может осуществляться бесплатно с курьером «из рук в руки» в течение трех рабочих дней с момента выхода номера на адрес офиса или на домашний адрес. Единая цена по всей России, доставка за счет издателя.

Узнай, как самостоятельно получить журнал намного дешевле!

ЗВОНИ! ПО БЕСПЛАТНЫМ ТЕЛЕФОНАМ 8(495)663-82-77 (для москвичей) и 8(800)200-3-999 (для жителей других регионов России, абонентов сетей МТС, БИЛАЙН и МЕГАФОН). ТВОИ ВОПРОСЫ, ЗАМЕЧАНИЯ ИЛИ ПРЕДЛОЖЕНИЯ ПО ПОДПИСКЕ НА ЖУРНАЛ ПРОСИМ ПРИСЫЛАТЬ НА АДРЕС INFO@GLC.RU ИЛИ ПРОЯСНЯТЬ НА САЙТЕ WWW.GLC.RU В РАЗДЕЛЕ «ПОДПИСКА».

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ
Начиная с _____ г.

- ☐ на 6 месяцев
☐ на 12 месяцев

- ☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
☐ Самостоятельное получение

Доставлять журнал курьером:

- ☐ на адрес офиса*
☐ на домашний адрес**

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. _____

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс _____

область/край _____

город _____

улица _____

дом _____ корпус _____

квартира/офис _____

телефон (_____) _____ код _____

e-mail _____

сумма оплаты _____

* в свободном поле укажи название фирмы и другую необходимую информацию
** в свободном поле укажи другую необходимую информацию и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома

свободное поле _____

Извещение

Кассир _____

Квитанция

Кассир _____

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»

ОАО «Нордеа Банк», г. Москва

р/с № 40702810509000132297

к/с № 30101810900000000990

БИК 044583990

КПП 770401001

Платательщик _____

Адрес (с индексом) _____

Назначение платежа _____

Сумма _____

Оплата журнала «_____»

с _____ 201 г.

Ф.И.О. _____

Подпись платателя _____

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»

ОАО «Нордеа Банк», г. Москва

р/с № 40702810509000132297

к/с № 30101810900000000990

БИК 044583990

КПП 770401001

Платательщик _____

Адрес (с индексом) _____

Назначение платежа _____

Сумма _____

Оплата журнала «_____»

с _____ 201 г.

Ф.И.О. _____

Подпись платателя _____



Warface

WARFACE, ЛЮБОПЫТНЫЙ ЭКСПЕРИМЕНТ CRYTEK В ОБЛАСТИ ОНЛАЙНОВЫХ ШУТЕРОВ, ВСЕ БЛИЖЕ К ЗАПУСКУ. РАЗРАБОТЧИКИ, МЕЖ ТЕМ, НЕ ТОРОПЯТСЯ ДЕЛИТЬСЯ ПОДРОБНОСТЯМИ: В СЕТИ ПОЯВИЛОСЬ ПОРЯДКА 10 ВЫПУСКОВ ВИДЕОДНЕВНИКОВ, ОДНАКО ЦЕЛИКОМ МАСШТАБ ЯВЛЕНИЯ ПРЕДСТАВИТЬ ПОКА ТРУДНО. НО МЫ ПОПРОБОВАЛИ – И НЕ РАЗОЧАРОВАЛИСЬ.

Кредит доверия игре выдан нешуточный: Crytek двенадцать лет двигает вперед если не жанр шутеров в целом, то уж как минимум его технологическую начинку. Тем более неожиданным стал анонс не просто онлайн-шутера, а, давайте загибать пальцы, сюжетного, бесплатного, с упором на кооперативный PvE-режим. Разумеется, все это великолепие живет под управлением новенького и мощного движка CryENGINE 3. В платформах – только персональные компьютеры.

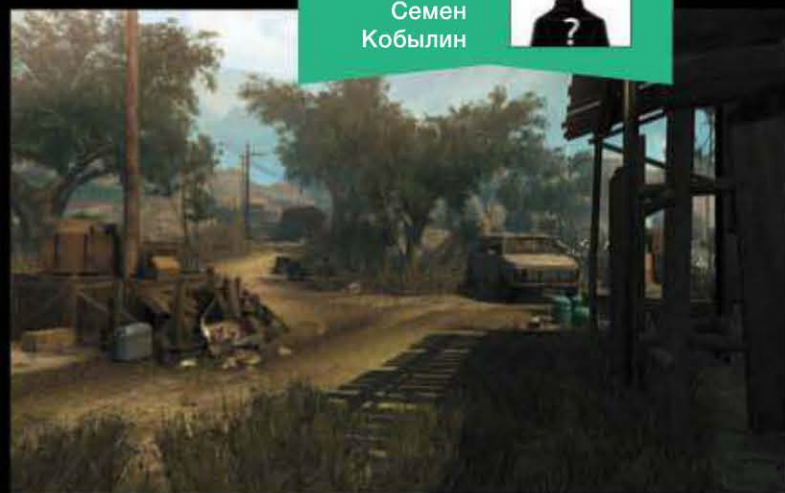
Такой злободневный набор привлекает в первую очередь хардкорных поклонников онлайн-боевиков, но не только (да и не столько) в них видит Crytek свою аудиторию. В уже упомянутых видеодневниках разработчики рассказывают среди прочего жалостливую историю о тех, кто следит за шутерами и даже не прочь пострелять в онлайн, но не готов терпеть унижения от школьников, прожигающих в интернет-баталиях свои юные жизни. Таким чувствительным и ранимым натурам поможет Warface.

НОВОБРАНЦЫ

Знакомство с игрой начинается с обучения, которое в целом придерживается современных канонов. Исключений всего парочку, но каких! Во-первых, совместные действия. Буквально: чтобы забраться на второй этаж разрушенного дома, вы подсаживаете напарника, а он протягивает руку в ответ. Или заботливо помогает встать после того, как вражеские наемники уронили вашего героя. Во-вторых, каждый класс (всего их четыре) способен как-нибудь по-своему удружить соратникам: пехотинец подкинет патронов, инженер подлатает броню, медик вколет снадобье или поднимет павшего с помощью дефибриллятора. Любопытный факт: на врагов дефибриллятор оказывает абсолютно противоположное воздействие. В-третьих, подкат – зрелищная возможность занять укрытие или уйти с линии вражеского огня, попутно обстреливая противника. Прошедшим этот курс молодого онлайн-бойца прямая дорога в кооператив – место, где закаляются характеры и формируются сплоченные отряды.



Семен
Кобылин



КООПЕРАТИВ «ЗА МИР ВО ВСЕМ МИРЕ»

Итак, кооперативный PvE-режим. За этой аббревиатурой скрывается старая добрая охота на ботов, в случае с Warface мотивированная динамичным сюжетом, графикой исключительного для онлайн-шутеров качества и переосмысленными достижениями современного шутеростроения. Мы начинаем миссию в чреве транспортного вертолета. По радиосвязи штаб настраивает нас на борьбу с империалистами, которые тем временем поливают наш десант свинцом. Высадка, зачистка, погрузка в грузовик, подавление пулеметного гнезда, дуэль со снайпером и сражение с ракетчиками – все это быстро, зрелищно и, в общем, знакомо. Неожиданностью становится практически неуязвимый мини-босс, поразить которого можно лишь в батарею на спине. Здесь пригодятся навыки, полученные в процессе описанного выше КМБ: часть отряда отвлекает внимание босса на себя, пока остальные бойцы занимают высоты и заканчивают поединок – здравствуй, чекпоинт! Здоровье, боезапас и численность отряда восстановлена, переходим к следующей части задания. А дальше может случиться что угодно:



то ли штурмовой вертолет прилетит, то ли мы станем гладиаторами, сражающимися на импровизированной арене с человекоподобным роботом ростом с двухэтажный дом – интрига!

Крайтековцы обещают, что новые кооперативные задания будут появляться чуть ли не ежедневно, что в принципе не такая уж и невыполнимая задача. Как видим, решение найдено элегантное и простое: задания формируются из отдельных, произвольно комбинируемых отрезков. Например, начинаем мы с зачистки, по пути встречаем мини-босса, затем переходим к миссии сопровождения бронетехники, держим оборону, а в финале сражаемся с полноценным боссом – каким именно, зависит от сегодняшнего решения дизайнеров.

Узнаете фамильные черты MMORPG? С некоторыми допущениями такие приключения напоминают «инстансы» из какого-нибудь World of

Warcraft. С той лишь разницей, что, по непонятным пока причинам, перспектива провести от получаса до сорока минут за рейдом в Warface не вызывает трепета и сожалений о зря потраченном времени. Что, кстати, намекает на счастливое будущее игры в крупных офисах: там в почете интенсивные сессионные забеги против зла.

СОЛДАТЫ НА ПРИВАЛЕ

Игровая жизнь не останавливается и после успешного выполнения боевой задачи: здесь в дело вступают рейтинги и поощрения. К примеру, наш санитар Василий в течение боя был молодцом, вовремя лечил раненых и поднимал павших, поэтому очков он заработал больше, чем штурмовик Петр, который хоть и застрелил больше всех противников, зато был дважды как будто убит, потому что безумным оленем убежал в сторону вражеских укреплений и в целом вел себя неспортивно. Мы радуемся за Василия и порицаем поведение Петра, а игра, в свою очередь, с нами согласна: Вася открыл доступ к пламегасителю и заработал «ачивку», а Петя горько плачет в углу, и больше мы в игру его, скорее всего, не позовем. А когда в Warface запустят сотни тысяч игроков, всевозможные рейтинги, топ-10 и пр. подстегнут к не просто аккуратному, но быстрому прохождению заданий на максимальном уровне сложности. То-то постреляем.

ЭКОНОМИКА ДОЛЖНА БЫТЬ

Естественно, возникает вопрос: можно ли вести себя как Петя, а оружие купить за деньги? Ведь у нас тут онлайн-шутер, использующий бизнес-модель free-to-play. К нашему общему счастью, команда разработчиков знает толк в шутерах: Петя, конечно, может потратить денег, тем не менее, достижения все-таки засчитываются именно за выдающиеся результаты в игре. Подробности Crytek просила пока не разглашать, но результат просто обязан устроить и Васю, и Петю и нас с вами.

НА СТЕНКУ

Если вы сочувствуете Пете, то, возможно, вы признали в нем завсегда дефматчевых заруб в какой-нибудь «Контре». Warface, в которой



игроки выясняют отношения друг с другом, – совсем другая история. Здесь темп переходит в бешеный практически с первых секунд игры. К сожалению, PvP-сторона Warface требует отдельного материала, но спешим вас успокоить: авторы знают и любят классику, но в то же время не прочь разбавить знакомую карусель «free for all- team deathmatch-capture the flag» новыми фишками. Благо, опыт и движок позволяют довольно смелые эксперименты.

ИТОГО

Сейчас идет закрытое бета-тестирование игры, а к широкой публике Warface собирается выйти «весной 2012». Но даже на этапе бета-версии выглядит и играется весьма многообещающе. Мы не хотим обнадеживать зря ни вас, ни себя, и все-таки надеемся, что время онлайн-шутеров с человеческим лицом, способных увлечь как ветеранов Modern Warfare и Battlefield, так и людей делающих в онлайн первые шаги, все-таки пришло. **СИ**





ЧТО ХОЧЕТ ДЕВУШКА НА 8 МАРТА?

Пока все до сих пор разгуливают по просторам Skyrim, ругаясь на стрелы в коленях и патчи, а также примеряют маски бэтменов, незаметно подкрадывается целая череда праздников. День всех влюбленных, уже прошел, на очереди – двадцать третье февраля и восьмое марта. А это значит, что пора выбирать подарки для любимых! Конечно, можно принести в клюве коллекционное издание любимой игры, новенький айфон или мышку, стилизованную под доспехи из Warcraft. Но все эти подарки подходят больше для молодых людей, нежели для девушек. А что тогда дарить барышням? Как им можно угодить? И цвет им не такой, и это слишком дорого, и это ей не по размеру, а это вообще носит Светка из второго подъезда. Специально для вас, только в этом номере, мы выяснили, что же можно преподнести в качестве подарка девушке. У кого выяснили? У самой что ни на есть целевой аудитории.



ПОДАРОК
№ 1

Самый простой, недорогой и беспроблемный вариант – подарить что-нибудь очень милое. То, что заставит девушку улыбнуться, а в идеале и расцеловать вас, бросившись на шею. К этому можно отнести всю продукцию марки Hello Kitty. Мягкий пушистый белый котенок с бантиком подарит девушке массу положительных эмоций. Игрушки этой марки поражают своим многообразием: есть и готическая Хэлло Китти, и котенок-зомби. А если девушка вообще мяукающих существ не любит, можно подарить ей кролика My Melody или овечку Fifi, друзей Китти. Сюда же можно отнести всевозможные брелочки, тетрадки и прочее, прочее, прочее, что сможете найти в магазине Санрио. Все товары, к слову, из Японии, где Hello Kitty считается, пожалуй, самым известным брендом и персонажем.

Где: Москва, Кутузовский пр., д. 45

Интернет-магазин: <http://helokitty.webasyst.net/shop>

Цена: от 250р. и выше.



ПОДАРОК
№ 2

Винтажные украшения – еще один отличный вариант для тех, кто не хочет напрягать девушку слишком дорогим подарком. Мода на них пришла из Японии и, как всегда, с большим опозданием. Сделать такое украшение можно и собственными руками, но легче заказать в одном из интернет-магазинов, вроде Kawaii Factory. Впрочем, в праздники все товары с виртуального прилавка разлетаются вмиг, а ждать доставки долго, да и еще не факт, что успеют доставить вовремя. Так что лучше будет прогуляться по магазинам и поискать подарок самим.

Кстати, подобную вещицу можно купить и на ярмарке, благо проходят они частенько. Выставка «Райские Яблоки» – одно из таких мест, где можно найти всевозможные украшения и не только. Там же можно купить и милые игрушки в стиле Тоторо. Примечательно то, что все изделия, от сережек до одежды, созданы вручную. Ни одна девушка не устоит перед сережками с картинкой в стиле «Алисы в стране чудес» или кулоном в виде чашечки кофе, тем более что каждое украшение получается уникальным и неповторимым.

Где:

Интернет-магазин: <http://www.kawaiifactory.ru>

Выставка «Райские яблоки»: <http://www.applezzz.ru/>

Цена: На выставке – от 150 рублей до 1500.

ПОДАРОК
№ 3

Настоящие романтики любят дарить что-то необычное и сделанное своими руками. Чтобы попробовать себя в этой роли, покупайте пластику (полимерную глину) и учитесь лепить подарки! Материал этот ничем не отличается от пластилина, за одним лишь исключением – если его обжечь, он не деформируется. То есть, из него можно сделать и статуэтки, и серьги, и браслеты – на что хватит фантазии. На будущий подарок можно нанести любой рисунок, если он будет напечатан на лазерном принтере. После нанесения на изделие муравьиной кислоты (ее можно купить в любой аптеке), следует плотно прижать картинку, немного подождать и снять остатки бумаги. Затем следует выпекать при нужной температуре минут 20-30 и покрыть лаком. Вуаля! Подарок готов. Конечно, не каждый может похвастаться очумелыми ручками, так что иногда легче просто заказать работу у одного из мастеров данного искусства. В соцсетях есть много сообществ, в которых можно найти любой подарок на ваш вкус, либо же попросить сделать что-то на заказ.

Во многом эти украшения стали популярными благодаря тому, что они выглядят чертовски «вкусно», в буквальном смысле. Глядя на серьги в виде шоколада и карамелек, сложно удержаться от желания попробовать их...

Где: интернет-магазин Colorshop

Цена: от 100 до 550 рублей

ПОДАРОК
№ 4

Девушки любят сладкое. Но если им дарить коробки конфет и шоколадки, можно услышать недовольное бурчание в духе: «Ты хочешь, чтобы я совсем растолстела»? Да и это уже старо, не модно, не оригинально. Гораздо интереснее взять одну конфетку и правильно ее упаковать. Как упаковать? Опять-таки, Интернет в помощь. Даже если вы просто положите в маленькую коробочку конфетку и приклеите сверху бантик, подарок будет казаться интересным, несмотря на то, что он такой маленький.

Более продвинутый вариант – попробовать себя в роли повара. Сделать леденец можно и в домашних условиях. Кстати, если у ваших друзей или второй половинки есть какие-то предпочтения в играх или, быть может, фильмах, неплохо было бы упаковку для конфеток оформить в их стиле. Например, для леденцов можно сделать формочки в виде маски Дарта Вейдера, а коробочку обклеить изображениями Аски из «Евангелиона».

РЕЦЕПТ ПРИГОТОВЛЕНИЯ ЛЕДЕНЦОВ:

К стакану сахарного песка добавьте несколько чайных ложек воды. Кипятите несколько минут, помешивая. Варите на слабом огне до полного растворения сахара. Когда жидкость чуть-чуть пожелтеет, добавьте половину чайной ложки лимонной кислоты. Через минуту отставьте миску, в которой находятся будущие леденцы. В еще теплую массу окунайте чистые струганные палочки, обматывая их тягучей массой. Процедуру повторяйте несколько раз, каждый раз после этого обмакивая палочки с леденцами в холодную воду. Вместо воды можно попробовать добавить какой-то сок – вот вам и ароматизация и натуральный краситель. После этого нам остается только завернуть в красивую упаковку конфетки.

Где: ближайший продуктовый магазин

Цена: сахар – 25-30 рублей за килограмм, сок – от 35 до 75 рублей.

ЗАБАВНЫЕ ФАКТЫ

- Создатель милого котенка – Синтаро Цудзи – сначала пытался открыть алкогольный магазин в Токио, но попытка провалилась. Тогда он задумался о том бизнесе, который сможет укрепить дружбу. Так и появилась компания Санрио.
- Сейчас фирма Санрио выпускает огромное количество товаров: от небольших брелоков и открыток, до линз для глаз с логотипом белой кошечки и антивирусов для компьютера.
- Существует серия комиксов под названием Hello Cthulhu, посвященная Ктулху и другим персонажам Г.Лавкрафта, появившимся в мире Hello Kitty.

В ЗАКЛЮЧЕНИЕ

На самом деле, подарков очень много. Все они разные, вкусные, большие, мягкие. Но не всегда стоит гнаться за самыми крутыми или дорогими. Ведь главное – не подарок, главное – внимание. А девушкам это внимание нужно по-особенному высказывать. Чем оригинальнее будет подарок, тем он будет лучше.

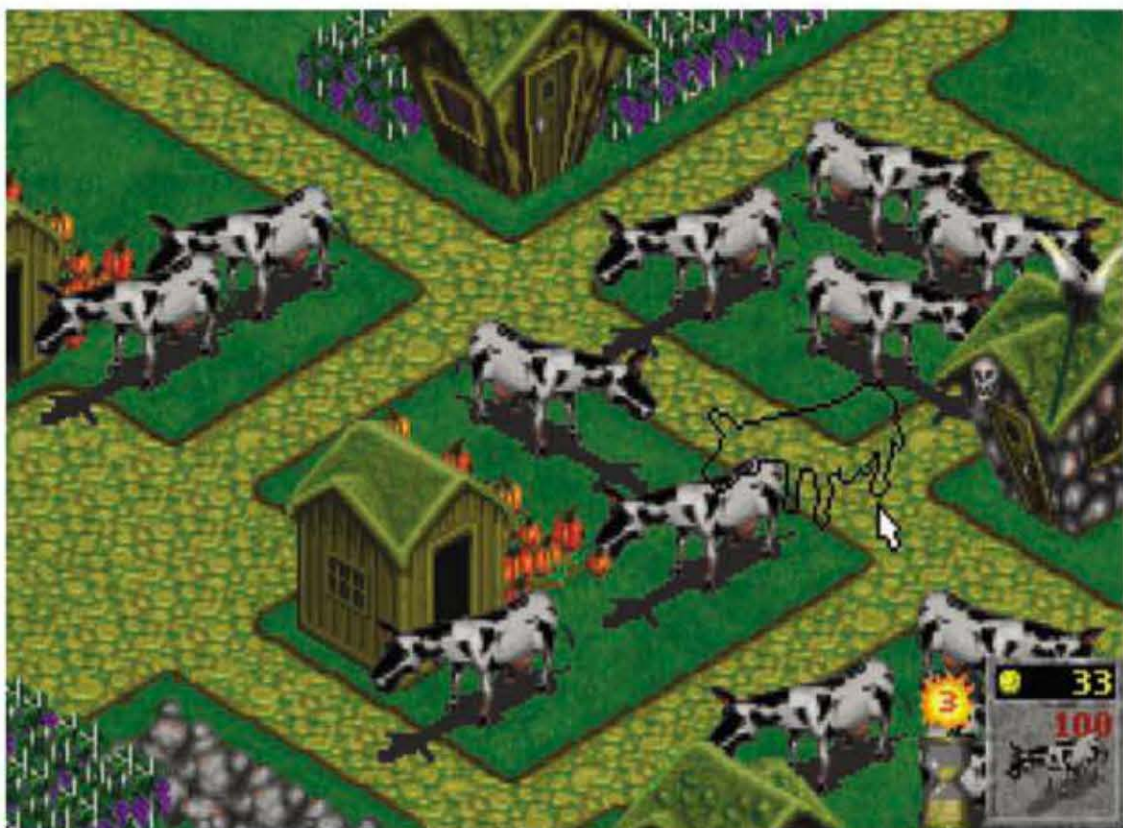


THE HORDE

ИДЕТ ОРДА ГОЛОДНАЯ...

Я БЫ, НАВЕРНОЕ, НИКОГДА НЕ НАПИСАЛ ПРО THE HORDE, ЕСЛИ БЫ НЕ НОВАЯ ВОЛНА ПРОЕКТОВ ЖАНРА «ТАКТИЧЕСКАЯ ОБОРОНА» (И В ПЕРВУЮ ОЧЕРЕДЬ ORCS MUST DIE!). Я ЛЕТ ПЯТНАДЦАТЬ ЖДАЛ, КОГДА КТО-НИБУДЬ СДЕЛАЕТ ЕСЛИ НЕ ПРЯМОЕ ПРОДОЛЖЕНИЕ ИЛИ РИМЕЙК ПРИКЛЮЧЕНИЙ ВСКОРМЛЕННОГО КОРОВАМИ ЧОНСИ, ТО ХОТЯ БЫ ЧТО-ТО БЛИЗКОЕ К НЕЙ. И ВОТ, ДОЖДАВШИСЬ, ОТКРЫЛ ДЛЯ СЕБЯ ПОВОД НАПИСАТЬ ОБ ОДНОЙ ИЗ САМЫХ УНИКАЛЬНЫХ ТАКТИЧЕСКИХ ИГР СЕРЕДИНЫ ДЕВЯНОСТЫХ.

▲ Сам Пол Ричи не признается, но есть подозрения, что концепцию The Horde он придумал за семь лет до того, когда работал над игрой Mail Order Monsters, один из эпизодов которой требует отбиваться от большого количества бездумных противников. Эта кампания называлась The Horde.



Вот так оно все и начинается: пара домиков, засеянный огород и куча навоза, на которую ни дерево не посадить, ни корову разместить. И даже расчистка ее обойдется минимум в десять золотых.

Сегодня мы знаем компанию Toys for Bob как разработчика новой игры про дракончика Spyro и прочих поделок по лицензиям, но еще каких-то двадцать лет назад она гремела оригинальными, местами даже инновационными проектами. Один только Star Control чего стоит: уникальный микс из аркады, экшена и стратегии, битком набитый разными удивительными инопланетными расами (с соответствующим инопланетным дизайном космических кораблей и диалогами), так никто и не взялся воспроизвести. После этого был еще более культовый Star Control II, а третьим полноценным проектом в списках студии значится как раз The Horde.

В далеком-далеком королевстве Францованки жил да был паренек, воспитанный, по его словам, «добрым стадом коров». Звали его Чонси, а занимался он тем, что прислуживал за обедом королю Уинтропу Доброму и его гостям. И как-то во время пиршества король так задорно засмеялся над

▲ Расстановка коров так, чтобы они не сразу заляпали все вокруг своими отходами, это особое искусство. Приходит с годами.

анекдотами своих придворных, что подавился бедром индейки. К его счастью, Чонси не растерялся и крепко сжал монаршую тушку да так, что враждебный кусок вылетел изо рта и попал прямо на казначея Кронуса Мэлора, который и без того выглядел как визирь Джафар из «Аладдина». Поддерживая свое злодейское реноме, казначей обвинил Чонси в попытке государственного переворота, но избавившийся от индейки король Уинтроп отменил эту чушь и в знак благодарности за спасение жизни даровал Чонси звание рыцаря, деревенку и могучий меч Гримтвакер. Карьерный рост, правда, омрачен не самым легким квестом: дело в том, что повадилась на эту деревенку набегать орда. И надо, стало быть, орду извести, а из деревенки сделать крупный райцентр.

Надо отметить, что орда здесь – это не «Орда» из Варкрафта с орками, троллями и прочими тауренами. Местная орда – это толпа краснокожих тварей, большинство из которых похоже на прямоходящих крокодилов и горилл. Они набегают со всех сторон в больших количествах и употребляют в пищу все, что им попадется: растения, коров, жителей деревни. Только Чонси почему-то не едят, наверное, королевский меч у них колики вызывает.

И вот отправился наш герой владеть и защищать. Правда, предварительно ему нужно было заглянуть к казначею, который вместе с бумагами на деревню выдал сопровождаемое сардонической ухмылкой напоминание о том, что каждый год нужно исправно платить налоги. А если у тебя нет денег, то хреновый из тебя правитель, Чонси, и казнить тебя за это мало. Но так уж и быть, вот тебе немного золота на первый случай, загляни в магазин и прикупи что-нибудь полезное. На-

Год выхода: 1994 Жанр: action.strategy.real-time Издатель: Crystal Dynamics Разработчик: Toys for Bob
Платформа: PC, 3DO, Sega Saturn

На первых этапах каждого эпизода подконтрольная деревенька столь мала, что коров приходится выпасать прямо на улицах. Ужасно негигиенично, но делать нечего – золото не пахнет.



пример, ботинки быстрого бега или заборостроительную бригаду – орде, правда, изгородь не помеха, но на пару секунд она их задержит.

Покончив с шопингом, Чонси приступил к обследованию вверенной ему территории. Три домишки, пара огородов да деревья за околицей. Небогато. Но у Чонси есть инструменты! Он может копать (равно как может и не копать, причем это дешевле), может засеивать свободную землю саженцами, которые через пару сезонов вырастают в деревья (саженец стоит 1 золотой, а дерево 5), и, самое главное, может покупать коров. Корова – это не просто ценный мех, корова приносит по 25 золотых в сезон, что при стоимости в 100 золотых за штуку окупает ее за целый круглый год; а если вдруг не хватило средств на более важное приобретение, то можно моментально продать ее за ту же сотню. Кот Матроскин был бы счастлив. Впрочем, но при всей очевидной ликвидности коровы, в половине случаев ликвидируется она незаметно подкравшимся красным зубастым субъектом, а не сэром Чонси. Поэтому размещать практически родственниц (помните, кто взрастил героя?) нужно стратегически верно – так, чтобы до конца набега дожили по возможности все. Поначалу денег мало, поэтому и коровы считаются по пальцам обеих рук, но впоследствии их количество раздувается до тридцати голов, которые к тому же могут загадить местность, если ставить их слишком близко друг к другу. К счастью, помимо коров, без изменения цены продаются и остальные ландшафтные украшения типа деревьев, заборов и охранников, что позволяет без затрат переместить буренок с уже загаженной местности в девственную степь.



▲ Хотя спрайтовая графика The Horde и не вызвала восхищения в свое время, некоторые спецэффекты Фреду Форду удалось особенно хорошо. Например, гибель Джаггернаута от огня или, вот, смерть простого красного крокодила.

◀ Корова стоит 100 золотых, в кошельке у Чонси 77, зато есть деревья! Пять монет за взрослое, одна монета за саженец. Подумай крепко, Чонси: ведь саженец к следующему сезону может вырасти в дерево! А может и не вырасти, кстати.

► Бегать по виртуальному навозу очень неприятно – некрасиво и ноги мгновенно увязают. Даже специальные башмаки для бега не спасают.



Справившись со строительством и разрешив хозяйственно-бытовые дилеммы, Чонси переходит к отражению атаки орды. Причем неважно, успел он доделать и исправить все что хотел, или нет – ровно через две минуты придут голодные гости. У нашего рыцаря есть тяжелый двуручный меч, но поскольку дворцовых слуг сражаться на эспадах не обучают, то Чонси кружится с ним как балерина – ровно три раза, после чего берет короткий таймаут, чтобы остановить головокружение. Если Гримтвакер поразил до смерти краснокожего негодяя, то этот замах не считается, и можно крутиться дальше. В первом набеге принимает участие не больше десятка единиц мелкой орды, дохнувшей от одного касания, но с каждым новым сезоном (в году их четыре) уровень хитрости повышается. На заманчивую трапезу сбегаются крокодилы новых мастей: быстро прыгающие в случайном направлении шарики на ножках, телепортирующиеся колдуны, климатически обусловленные твари и, наконец, Джаггернауты. О, эти проклятые гиганты! О, эта неутомимая плоть орды, стегающая нерадивого ученика, не выучившего главный урок: два удара – отбежал! Один такой монстр вызывает массу неприятных ощущений, особенно поначалу. Джаггернаут спокойно проходит там, где секунду назад было дерево, ограда, каменная стена или дом; без проблем переплывает любой ширины

ЗАГЛУШАЯ УРЧАЩИЕ ЖЕЛУДКИ

В версии игры на дискетах и на 3DO музыка присутствовала в виде простых, но очень бодрых треков в «модульном» формате. А в дисковых версиях (PC и Sega Saturn) использовалось уже CD-Audio. Но вот смешное дело: почему-то именно трекерная музыка мне нравится больше, хотя я играл в оба варианта. Стоит ли пояснять, какой именно набор файлов лежит у меня в папке Music/Games/The Horde?





Нет, это она не одна наделала, для такого качественного засора территории нужна дюжина голов, не меньше.



Кусок работы Яйна Маккэйга. Эх, где бы такой шрифт надыбать?..

водоемы, обладает максимальной выносливостью (семь ударов мечом). Одно хорошо – движется медленно. Тактика hit & run на фоне бюджетных трат себя оправдывает, а как появляются свободные деньги, тогда можно и какой-нибудь артефакт подходящий врубить для ускорения процесса.

Покончив с вероломным набегом, Чонси принимается подсчитывать прибыли и траты. В конце года придется выплатить налоги, и казначея совершенно не волнует, что посевы вытоптаны, коровы съедены, а деревня была в одном доме от перехода в статус заброшенной. Поэтому, чтобы сохранить хотя бы ту пятерку коров, которую удалось купить на буквально собранные с деревьев деньги, нужно потратиться и на защиту. The Horde не зря осторожно кличут прародителем жанра tower defense: средств пассивной обороны тут более чем достаточно. Закованные в сталь солдаты с морнингстарами, лучники с уникальным саунд-дизайном, классические ямы-ловушки – все они требуют денег, но отрабатывают их на все сто, если нет иного способа защитить родное стадо. Это особенно актуально в начале каждого эпизода, когда деревню можно пробежать из конца в конец за считанные секунды, а каждый свободный тайл – на вес золота.

И вот наступает долгожданный конец года. Все нападения за четыре сезона успешно отбиты, коровы окупилась, и Чонси вновь позволяют посетить магазин. Правда, покупать сейчас там либо нечего, либо жаба душит, ведь сначала надо вложить деньги в оборот (читай: упереться в лимит в 30 коров). При грамотном управлении и жесткой экономии этот момент наступает достаточно быстро. Складывается даже впечатление, что разработчики специально сделали так, чтобы первые три эпизода можно было зарабатывать, а потом Чонси попадал под прессинг последних двух эпизодов как жертва дешевого гоп-стопа. Поначалу такой подход ошарашивает, но потом понимаешь, что сэкономленные на ловушках и лучниках деньги можно без опаски выбрасывать на повышенную степень защиты от окружающей среды и окружающей орды – и в этом,

Коровы в болотистой местности чувствуют себя превосходно. К тому же навоз (равно как и деревья) обладает чудодейственным осушающим свойством. Корова покакала – деревня расширилась.



► Самое дорогое по стоимости использования оружие, волшебный цеп, делает Чонси неуязвимым, но в то же время и не особо управляемым. Отлично работает в связке с ботинками.



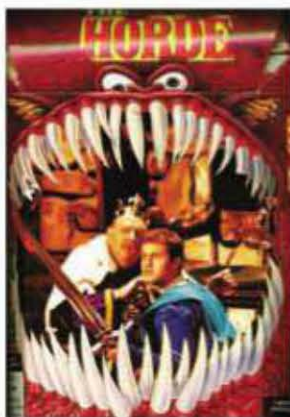
ГОЛОД – НЕ ТЕТКА

Пара любопытных багов игры породили шутку о том, что орда в The Horde пожирает все, включая программный код.

Первая ошибка возникала еще в период бета-тестирования, когда один трудноуловимый баг обязательно сопровождался звуком поедания растений.

Вторая заключалась в том, что версия для 3D0, когда ей не хватало памяти для записи сейва, без спросу «съедала» чужие сохраненки, высвобождая для себя место.

Ну и, наконец, нельзя не упомянуть, что дизайн коробки от PC-версии был устроен таким образом, что нарисованный представитель альтернативной краснокожей расы реально открывал и закрывал пасть!



как ни странно, кроется главное удовольствие. Аналогичный принцип применяется в «нестрогих» tower defense, где не нужно строить посекундные графики апгрейдов башен на каждый уровень, а можно хорошенько повозиться в начале, чтобы расслабиться в конце.

Но вернемся к нашему герою. Пока я тут разглагольствовал, Чонси опять убежал в магазин – но на этот раз с такой суммой, которая позволит без лишних угрызений совести купить весь ассортимент. А присмотреться тут есть к чему: мясо для задержки отдельно взятой голодной твари на пару секунд (дешево и актуально в случае с Джаггернаутами), огнемет, бомбы и специальный лечильный камень, который после удара о голову восстанавливает немного здоровья Чонси. Прочие артефакты будут доступны позже, хотя парочку вроде привлекающей внимание всей орды флейты и трезубца можно откопать пораньше, если разгадывать загадки каждой кампании.

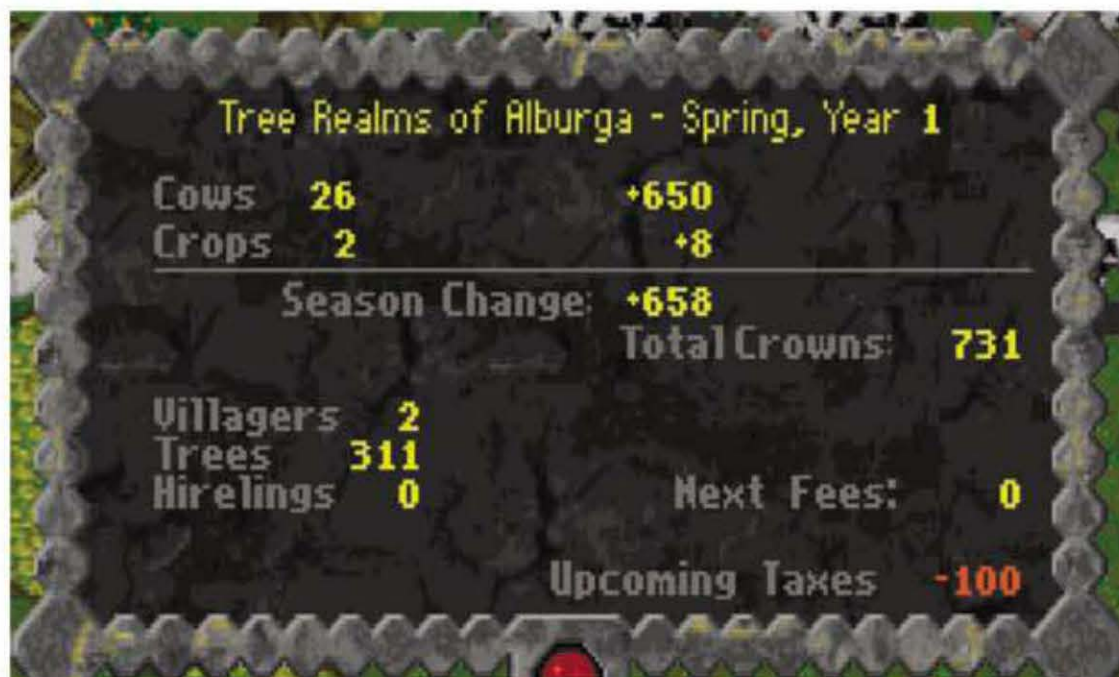
Набив инвентарь артефактами, Чонси возвращается в равнины Шимто. Последний год из трех успешных – и вот его

вновь приглашают во дворец, держать ответ перед королем Уинтропом Добрым. Наш герой по прибытии бесстрашно докладывает: орда изгнана, деревня процветает. Казначей кричит рожу, все остальные подобострастно улыбаются вслед за королем. В награду эффективному менеджеру достается безделушка и право на управление новым владением – деревней Албурга, что расположена в дремучем лесу. Довольный Чонси отправляется в магазин, по пути заглянув к казначею...

Дальше, полагаю, объяснять не надо. Подобных кампаний тут всего пять штук, но все они разительно отличаются друг от друга. В первую очередь длиной: каждый последующий эпизод длится на один игровой год дольше. Плюс есть нюансы. Например, во втором нужно аккуратно обращаться с деревьями – в них живет местная богиня, и если их срубить, то Чонси потеряет часть здоровья. В третьей кампании придется сражаться с засильем болотистой местности, в четвертой – расширять пустыню посредством ирригации, в пятой... про нее скажу так: когда я приступал к игре (впервые года с 97-го), из ярких воспоминаний у меня был только этот адский хардкор, более известный как пятый эпизод The Horde. Ухх!

Как вообще такая игра появилась на свет? По словам Пола Ричи III и Фреда Форда (основателей Toys for Bob), Accolade неумолимо динамила их с выплатами за SC2 целых полгода, поэтому когда ее продюсеры предложили Полу и Фреду заняться третьей частью за ровно такие же деньги, те вежливо отказали. Тем более что им самим после трех лет «Звездного контроля» хотелось сделать что-то новое. Ну хотя бы разок!

Разработка игры о строительстве деревни и защите коров от нападения злобного врага изначально велась только для PC, но когда у Toys for Bob установились контакты с издательством Crystal Dynamics, заточенным под производство игр для готовящейся к выпуску приставки Panasonic 3DO, концепция изменилась. Надо отметить, что 3DO для своего времени была суперсовременной мультимедийной приставкой: одной из первых, использующих компакт-диски, и с достаточ-



▲ Ура! Жители целы, посевы целы, коровы целы, даже деревья никто не срубил ненароком – все 311 штук на месте!

▼ Кольцо телепортации расходует ману на 50 золотых (считай полкоровы), зато позволяет мгновенно переместиться в любую точку на карте. Для защищенного толстой стеной городка весьма актуально.

но приличным железом, чтобы по праву именоваться первой 32-битной приставкой. Поскольку The Horde была игрой не особенно требовательной да и размещалась по сути на пяти дискетах, то разбавить ее решили игровым кино с живыми актерами. Фред и Пол никогда не занимались фильмами, но за дело взялись со всем усердием – это был тот самый новый опыт, которого им так не хватало. Они вместе начали писать сценарий, затем переписывать его и, наконец, сокращать, потому что сюжет игры разросся до ненормальных размеров.

Наконец, дело дошло до кастинга. Подбором актеров и студий занимались своими силами, но все планируемые расходы согласовывали с издателем, который оплачивал съемки. На одной такой встрече присутствовал Страусс Зельник, бывший президент 20th Century Fox, недавно ставший управляющим Crystal Dynamics. Он внимательно выслушал задумки Форда и Ричи и, наконец, спросил: «А кто будет играть роль Чонси?».





◀ С помощью огнемета подпалил окрестности и приготовил уникальное блюдо: Джаггернаут с корочкой. К сожалению, орда своих не жрет.

▶ Ограждение водой помогает против базовых видов монстров, а в данном случае и от местной уникальной твари, перемещающейся под землей в пустыне.

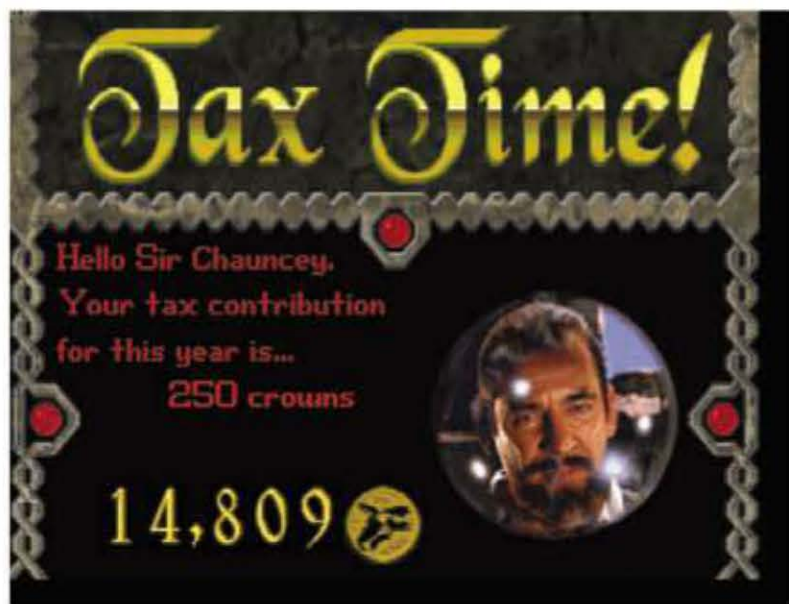


Руководители проекта переглянулись и ответили: «Мартин Шорт, по всей видимости». Зельник покачал головой: «Нет, он всю кассу нам порушит. Пожалуйста, подумайте над другой кандидатурой». А чтобы думать было веселее, он и сам подключился к процессу: помогал с контактами таких американских актеров, кто не стал бы и разговаривать с какими-то там разработчиками видеоигр. Так на проекте появились Джим Кэрри (увы, дальше прослушивания дело не пошло: ему предложили контракт на «Эйса Вентуру», а дальше вы и сами все знаете), Кирк Кэмерон, юная звезда телесериалов с восьмилетним стажем, хорошо узнаваемый актер-эпизодник Майкл Грегори и другие. Карту королевства для роликов рисовал Яйн Маккэйг, известный концепт-дизайнер и художник, работавший над вторым «Терминатором», «Интервью с вампиром» и «Дракулой Брэма Стокера», а впоследствии прославившийся созданием визуальных образов Падме Амидалы и Дарта Мола из понятно какой серии «Звездных войн».

Съемки проводились в недавно построенных павильонах Crystal Dynamics, у которой также была своя внутренняя студия, планировавшая сделать живое видео одной из важнейших черт своих игр. Все ролики для The Horde были отсняты за два дня, правда, на съемках случился инцидент: Майклу Грегори по сценарию нужно было съесть железный ключ. Для этого был заказан макет из шоколада с корицей. Но когда актер собирался откусить от «ключа», выяснилось, что у него аллергия на шоколад (вплоть до фатального исхода). Пришлось сделать ключ из рожкового дерева и переснять сцену с менее опасной для здоровья пищей. На самом деле эта история, опубликованная лишь в одном источнике, вызывает некоторые вопросы, поскольку в финальной версии сцены поедания ключа лично я не обнаружил. Зато доподлинно известно, что звук «Ном-ном», издаваемый джаггернаутом во время поедания жителя или коровы, был навеян звуком, который произносил маленький сын Пола Ричи, играясь с отцовским инвентарем.

Дракончик из волшебного магазина стоит недорого и пыхает огнем довольно долго, но не разбирает ни своих, ни чужих: дома и посевы сжигает, а жителей и коров превращает в аппетитные (для орды) куски мяса.

Волшебную флейту можно найти, если внимательно читать комментарии к каждому сезону своего мудрого правления.



▲ На фоне почти пятнадцати тысяч в кошельке жалкий четвертак вызывает лишь сдавленный хрюк в ладошку. Извините, сэр казначей, это я случайно.

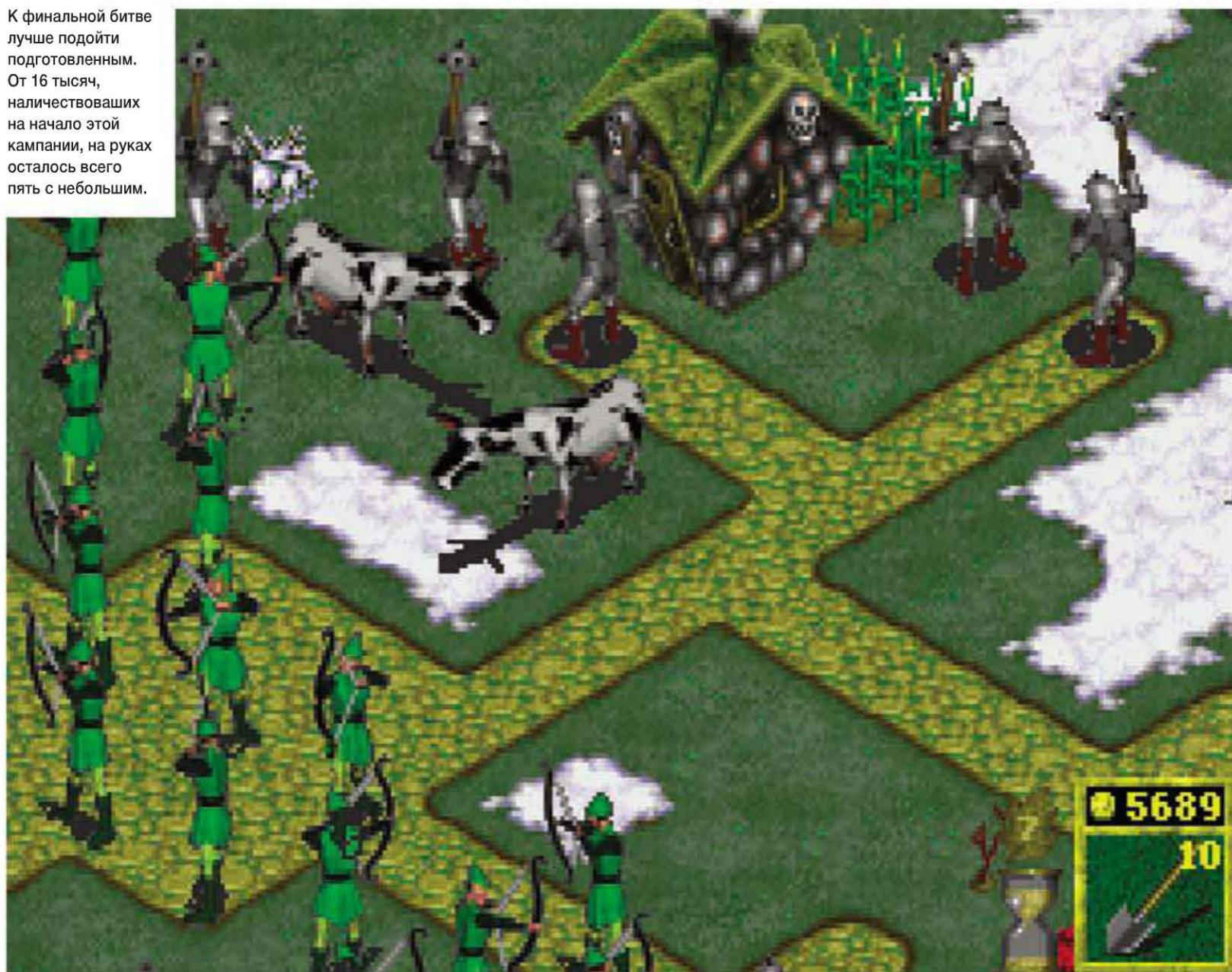


В пятом эпизоде на экономику заморачиваться некогда. Тут бы жителей спасти да самому пережить атаки, какая там прибыль!

Обе версии игры для PC – и на компакт-диске, и на дисках (в нее вместо видео добавили картинки из него, зато оставили цифровую озвучку) – появились как раз в тот момент, когда мультимедиа только начинала свой крестовый поход на индустрию домашних развлечений. Многие отмечают, что именно в The Horde лучше всего сделано Full Motion Video, несмотря на ужасное качество видео (позже, в версии для Sega Saturn, оно было куда приличнее). Его было ровно столько, чтобы не наскучить игроку, а креатив удачно скрывал недостатки продакшна вроде шатающейся колонны и уныло анимированного монстра в финальном ролике. Впрочем, креатив – это вообще самое удачное слово, которым можно описать The Horde, настоящую жемчужину игровой индустрии начала девяностых. И это прекрасно, я считаю.



К финальной битве лучше подойти подготовленным. От 16 тысяч, находившихся на начало этой кампании, на руках осталось всего пять с небольшим.



БЕЗ КОМПЬЮТЕРА

Один энтузиаст, увлекающийся созданием карточных игр (обычных, не коллекционных), разработал сложносочиненный солитер по мотивам The Horde. Для него достаточно кубика и монет, символизирующих золотые, а вот карты придется вырезать самостоятельно. Главная особенность игры заключается в том, что играть в нее можно одному, в отличие от большинства карточных игр. К тому же вам не понадобится ни PC, ни 3DO, ни Sega Saturn. Ознакомиться с правилами можно по этому адресу: www.angelfire.com/games2/warpspawn/TH.html

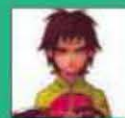
Операция «Море в пустыне». Главное, чтобы орда не добралась до коров.



RACING MANIA

ДЛЯ ТЕХ,
КТО ЛЮБИТ
АВТОМОБИЛИ
ТАК ЖЕ,
КАК МЫ.

Юрий
Левандовский



GT ACADEMY СНОВА СОБИРАЕТ ГОНЩИКОВ

ОТЛИЧНАЯ НОВОСТЬ ДЛЯ ВСЕХ, КТО МЕЧТАЕТ ПОПАСТЬ НА МЕСТО ОДНОГО ИЗ ПОБЕДИТЕЛЕЙ GT ACADEMY И СТАТЬ РЕАЛЬНЫМ ПИЛОТОМ ГОНОЧНОГО NISSAN 370Z. GT ACADEMY ВОЗВРАЩАЕТСЯ ЭТОЙ ВЕСНОЙ, И В НЕМ БУДУТ УЧАСТВОВАТЬ ДВЕНАДЦАТЬ ЕВРОПЕЙСКИХ СТРАН. СКРЕСТИМ ПАЛЬЦЫ И ПОМОЛИМ АВТОБОГОВ, ЧТОБЫ В ИХ ЧИСЛО ПОПАЛА РОССИЯ!

Соревнования будут проводиться по тому же принципу, что и три раза до этого. Сначала все желающие смогут принять участие в онлайн-заездах на время, далее двадцать лучших из каждой страны сразятся в гонке на звание чемпиона, и уже после этого победители со всей Европы сойдутся в эпической битве на реальной трассе в шестидневном финале, который снова будет принимать у себя Сильверстоун. Чемпион, как всегда, получает право занять место реального пилота команды Nissan в гонке «24 часа Дубай» в 2013 году, пройдя перед этим полугодичное обучение.

ИГРЫ
И РЕАЛЬ-
НОСТЬ

Кстати, по последним новостям, помимо европейского GT Academy, будет проходить аналогичное соревнование, но в пределах одной Германии. И его победитель также получит возможность стать пилотом команды. С одной стороны, из Германии вышло огромное количество реальных автогонщиков, с другой, она и так есть в списке стран участвующих в европейской академии. Согласитесь, это нечестно по отношению к другим странам. Из Бразилии вышло тоже немало известных пилотов, но им доступ в GT Academy закрыт пока прочно и, похоже, надолго. Что уж говорить о бедных австралийцах, которые мечтают попасть в GT Academy все эти годы, молят разработчиков об участии, но Sony до сих пор не может даже определиться, куда относить их страну, то ли к Азии, то ли к Европе.

Что касается нынешних победителей, которые уже попали в команду, то недавно они снова доказали всему миру, что геймеры могут стать отличными гонщиками, и заняли третье место в своем классе на гонке «24 часа Дубай». Причем впервые вся команда целиком состояла из выходцев из GT Academy, более того, в ее составе был Bryan Heitkotter, победитель GT Academy USA 2011, который, в отличие от своих сотоварищей, стал первым гонщиком, целиком и полностью пришедшим из виртуальной реальности, так как у него за плечами не было никакого опыта реальных гонок, а тот же Lucas Ordonez все же немного участвовал в профессиональном картинге.



НОВОСТИ

НОВЫЙ ПРОЕКТ ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ NEED FOR SPEED: SHIFT

ОДНА ИЗ САМЫХ ИНТЕРЕСНЫХ НОВОСТЕЙ ПОСЛЕДНИХ МЕСЯЦЕВ – ТО, ЧТО КОМПАНИЯ SLIGHTLY MAD STUDIOS, ОТВЕЧАВШАЯ ЗА ДВЕ ЧАСТИ ИГРЫ SHIFT, РАЗРАБАТЫВАЕТ НОВЫЙ АВТОСИМУЛЯТОР, ПРИЧЕМ НЕ ИМЕЮЩИЙ НИКАКОГО ОТНОШЕНИЯ К NFS ИЛИ ЕА.

Игра называется Project CARS, и делается она по очень интересной концепции: у игры нет издателя, нет боссов, кроме Slightly Mad, зато у каждого фаната автогонок на планете есть возможность принимать участие в разработке игры. Единственная оговорка: вы должны быть весьма богатым фанатом, так как сейчас на сайте есть возможность купить себе место одного из разработчиков игры. Да, именно купить. Только представьте, не вам платят деньги за работу, а вы платите деньги за то, что создаете игру... очень странный подход. Но проект жив и развивается, каждую неделю выходят новые «билды», наш журнал будет с вниманием следить за игрой. Жаль, конечно, что у нас нет 25 тысяч евро и возможности каждую неделю ездить в Англию, чтобы проверить, как работает эта система с вступлением в ряды разработчиков.



ALFA ROMEO MONTREAL

ОДНА ИЗ САМЫХ КРАСИВЫХ ALFA ROMEO, КОГДА-ЛИБО СОЗДАВАВШИХСЯ КОНЦЕРНОМ, MONTREAL 1970-ГО ГОДА ВЫПУСКА, СТАЛА ДОСТУПНА ВСЕМ ВЛАДЕЛЬЦАМ FORZA MOTORSPORT 4 В ЯНВАРСКОМ ДОПОЛНЕНИИ К ИГРЕ.

Главное ее отличие от множества других авто этого концерна – то, что дизайн делал сам Marcello Gandini из Bertone! Вы не знаете, кто такой Marcello Gandini? Он работал над такими машинами, как De Tomaso Pantera, Lamborghini Countach и знаменитая Lancia Stratos, то есть одними из самых красивых и запоминающихся спорткаров прошлого века. И неважно, что у машины шасси от Alfa Romeo Giulia Sprint GT, а двигатель от Giulia Ti, ее внешний вид покоряет с первого взгляда.

МАШИНА НОМЕРА

Причем большинство, на первый взгляд, чисто аэродинамических элементов машины являются именно дизайнерскими изысками. Так, самая привлекательная часть машины – решетки-воздухозаборники над фарами, которые, как и воздухозаборник на капоте, несут только эстетическую нагрузку, никак не влияя на технические параметры машины. Даже огромные решетки за дверьми служат лишь для вентиляции салона и никак не влияют на ходовые качества.

При этом машина на старте продаж в начале 70-х стоила дороже чем ее прямые конкуренты – Porsche 911 и Jaguar E-Type, что делало ее положение в мире спорткаров еще более шатким. Но согласитесь, все же не каждый день увидишь такую красавицу на улице и неважно, что ездит она медленнее, чем Porsche, а большинство элементов кузова – чистая показуха, за такую красоту не жалко отдавать деньги, тем более что в виртуальном мире вам придется выложить всего-то 560 Microsoft Points.



mobile

1



ОДНИМ ИЗ ГЛАВНЫХ СОБЫТИЙ ЭТОГО ГОДА ОБЕЩАЕТ СТАТЬ ВЫХОД НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ IPHONE И IPAD. СЛУХОВ ВОКРУГ ЭТИХ УСТРОЙСТВ НАБРАЛОСЬ ДОСТАТОЧНО МНОГО, НО ЧТО APPLE ПРЕДСТАВИТ, В ИТОГЕ НЕ ЗНАЕТ НИКТО.

Одной из основных «фишек» iPhone 5 может стать защита устройства от воды и пыли. Концепцию такой защиты Apple уже предложила компания HZO, специализирующаяся на подобном виде продукции. Руководство HZO также смогло продемонстрировать свою специальную защитную пленку для смартфонов компании Samsung и заинтересовать основного конкурента купертиновцев. Если все пройдет успешно, основные новинки 2012 года смогут стать не только весьма продвинутыми технологически, но еще и очень защищенными от внешних воздействий. И это очень приятная новость для тех, кто хотя бы раз сталкивался с поломкой любимого гаджета при неосторожном обращении.

4



КАКОЕ ТОЛЬКО ПРИМЕНЕНИЕ НЕ НАХОДЯТ СОВРЕМЕННЫМ СМАРТФОНАМ ПРОИЗВОДИТЕЛИ САМЫХ РАЗНЫХ ТОВАРОВ И СЕРВИСОВ! ОДНИМ ИЗ ГЛАВНЫХ НОВАТОРОВ ЗДЕСЬ ВСЕГДА БЫЛА АВТОМОБИЛЬНАЯ ПРОМЫШЛЕННОСТЬ.

На прошедшей недавно выставке CES 2012 компания Ford продемонстрировала очередной пример того, как можно связать любимый гаджет с не менее любимым авто. Новинка под названием Ford Focus Electric позволит владельцам аккумуляторной версии машины управлять основными параметрами зарядки батарей, следить за расходом топлива и всегда быть в курсе расположения ближайших электрозаправок при помощи устройств под управлением iOS или Android. Владельцев iPhone также ожидает поддержка сервиса голосового управления Siri, с помощью которого они будут в курсе местонахождения автомобиля и всегда смогут получить ответ на вопрос: «Где моя тачка, чувак?»



60%

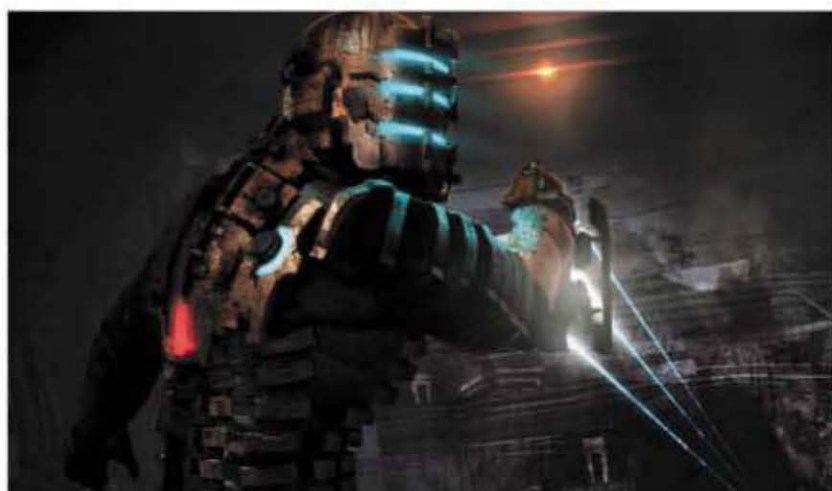
Более 60% владельцев планшетов и смартфонов регулярно используют свои устройства для игр

2

СТАТИСТИКА СВИДЕТЕЛЬСТВУЕТ, ЧТО БОЛЕЕ 60% ВЛАДЕЛЬЦЕВ ПЛАНШЕТОВ И СМАРТФОНОВ РЕГУЛЯРНО ИСПОЛЬЗУЮТ СВОИ УСТРОЙСТВА ДЛЯ ИГР. ОДНАКО НЕ ВСЕГДА ЭТО УДОБНО.

Большое число гаджетов не очень подходят для развлекательных приложений в силу небольших размеров экрана и отсутствия физических кнопок управления. Выставка CES 2012 продемонстрировала, что скоро ситуация должна измениться. Одним из самых интересных устройств, ориентированных в первую очередь на геймеров, обещает стать Razer Fiona, чей концепт был представлен общественности. Мощная начинка и нестандартное для планшетов расположение управляющих элементов делает устройство, как минимум, достойным внимания. Приживется ли такая концепция и пойдет ли Fiona в массовое производство, будет понятно уже очень скоро: в ближайшее время компания планирует начать тестирование устройства.

3



КРУПНЕЙШИЙ ОНЛАЙН-МАГАЗИН ПРИЛОЖЕНИЙ APPSTORE ОПУБЛИКОВАЛ СПИСОК САМЫХ ЗАМЕТНЫХ ПРОЕКТОВ 2012 ГОДА В ДВУХ ОСНОВНЫХ КАТЕГОРИЯХ: ЛУЧШИЕ ПЛАТНЫЕ И ЛУЧШИЕ БЕСПЛАТНЫЕ ИГРЫ И ПРИЛОЖЕНИЯ.

Нельзя сказать, что эти итоги стали неожиданностью для пользователей, однако игровой Top-10 на этот раз преподнес определенные, но вполне прогнозируемые сюрпризы. Игрой года для iPad стала уже давно знакомая всем игрокам история о борце с космической нечистью – Dead Space. В аналогичной номинации для iPhone победил симулятор строителя – Tiny Tower. Впрочем, титул «игра года» отнюдь не означает, что проект смог стать самым продаваемым приложением. В этой номинации никто так и не смог составить конкуренции самому прибыльному проекту – Angry Birds. Как и в прошлом году, творение финской компании Rovio смогло удержать пальму первенства среди приложений, за которые игроки проголосовали самым любимым всеми магазинами способом – звонкой монетой.

Обзоры игр

Infinity Blade II



Первой части Infinity Blade удалось совершить настоящий технологический прорыв, заставив многих пользователей мобильных устройств посмотреть на игры для новых платформ как на самостоятельные проекты, способные на равных конкурировать с компьютерными и приставочными творениями.

Впрочем, конкурентов у эксклюзивной для iPhone и iPad игры на самом деле не было, и с момента релиза первой части, состоявшегося около года назад, их просто не появилось. А это значит, что взять планку качества могли только сами разработчики оригинала. Что они с успехом и сделали, превратив Infinity Blade II из зрелищного, но местами весьма занудного слешера в зрелищный фэнтезийный боевик, больше похожий на фильм, нежели на игру. Серьезных нововведений проект не претерпел, по большому счету он лишь подвергся тщательной полировке. Бессмертному герою предстоит передвигаться по невероятно красочному миру, населенному монстрами разной степени силы и изворотливости. Но если раньше победа или поражение зависели исключительно от мощности носимого боевого арсенала, то теперь необходимо более тщательно подходить к выбору оружия и экипировки. Особенно это касается огромных (размером с малоэтажный дом) страшил, отправить которых в нокаут можно только с помощью



тяжелых молотов, начисто лишаящих игрока возможности использовать щит или дополнительный меч для второй руки. Оружие модернизируется с помощью магических камней, также влияющих на дополнительные характеристики вашего бойца. Появились несколько основных боссов с собственными историями. Чтобы одержать победу, необходимо внимательно отнестись к сюжетным ходам и следовать их указаниям, в которых находятся боевые подсказки. Впрочем, слабые места любого противника обнаруживаются достаточно быстро, поэтому вы вряд ли потратите на прохождение игры более 5-6 часов.

Игра смогла бы легко конкурировать с лучшими проектами для PC и консолей. Возможно, когда-нибудь разработчики из Chair решатся на портирование. Но пока этого не произошло, спешите стать свидетелями самого захватывающего действия, какое только доступно владельцам iPad и iPhone. И обязательно ждите продолжения – оно того стоит.

ЭТО ИНТЕРЕСНО



С момента выхода планшет iPad смог установить несколько мировых рекордов продаж. Но самый впечатляющий рекорд был поставлен в первый месяц после старта: 1 миллион планшетов iPad было продано за 28 дней.



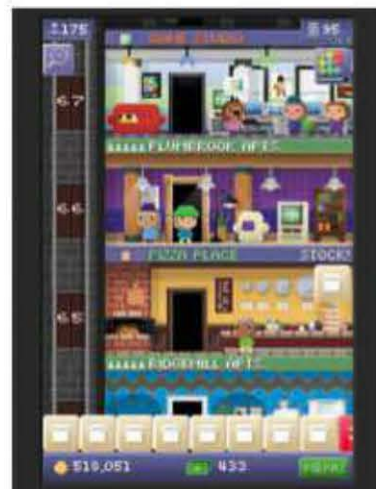
Tiny Tower



Посади дерево, построй дом и вырасти сына. Если бы эти истины декларировались сейчас, в эпоху развития игр, мобильных технологий и устройств, к ним с уверенностью можно было бы добавить еще одну: «построй свой небоскреб в Tiny Tower».

На первый взгляд перед нами обычный симулятор строительства и развития. Жанр, изъезженный вдоль и поперек, страдающий большинством установленных и изученных для подобных проектов недугов. Он в меру надоедлив, не слишком разнообразен, постоянно требует внимания и пытается выудить из играющего немного реальных денег. Но даже при таких, казалось бы, весьма негативных характеристиках, Tiny Tower способен доставить массу приятных минут. Начинается все с того, что в распоряжении игрока оказывается пара этажей нового здания. Добавляем несколько новых комнат и выбираем их назначение. С этого момента игрок становится полноправным арендодателем и может начать массовое заселение. Для комфортного проживания желательно иметь магазин, кафе и тренажерный зал. Их лучше всего строить в первую очередь. Каждого жителя можно рекрутировать на работу в только что отстроенном магазине или мастерской. Функциональное на-

значение большинства помещений в целом понятно, и вряд ли у вас появятся проблемы с организацией их работы. А вот с чем действительно могут возникнуть проблемы, так это с введенным в игру фактором случайности. Например, начав строительство этажа для обслуживания проживающих, вы можете получить все, что угодно: игровой клуб, чайную или



площадку для гольфа. Вносимое таким случайным фактором разнообразие, делает Tiny Tower в определенной мере непредсказуемым, даже несмотря на то, что большинство параметров игры все же редко выходит из-под контроля. Жители многоэтажки не всегда подходят для определенной работы, поэтому с некоторыми из них вам придется попрощаться навсегда. А с теми, кто прижился, еще необходимо повозиться, устраивая быт и следя за соблюдением условий труда. Ежедневный развоз жителей по этажам, медленное пополнение полок магазинов и довольно долгое строительство новых комнат могут серьезно повлиять на ваше решение о достижении звания «Строителя года», хотя никто и не говорил, что содержание большого хозяйства – дело простое. Да, после постройки 7-8 этажа у вас наверняка возникнет желание навсегда забыть об игре. Но не торопитесь бросать своих жильцов! И тогда вы сможете гордиться тем, что именно ваш небоскреб самый высокий, самый современный и вообще – самый-самый.

Assassin's Creed Recollection



Увидев эту игру в магазине приложений AppStore, я, признаться, был удивлен. Редко кто из разработчиков решается совмещать популярные сеттинги с непопулярными игровыми механиками. И уж тем более редко это приводит к положительному результату.

Но Ubisoft все удалось. Настолько, что эту игру можно смело рекомендовать даже тем, кто всегда смотрел на карточные стратегии с нескрываемой ухмылкой. Что уж говорить о поклонниках MTG и настольных баталий World of Warcraft. Основной целью игрока является захват двух из трех возможных территорий и удержание контроля над ними при получении 10 очков. Заработать очки можно путем размещения различных типов карт, вырабатывающих особую стратегию. Вы можете попытаться идти напролом, а можете затаиться и копить очки с течением времени. Главное – успеть быстрее противника. На первый взгляд все очевидно, но игра, в которой главным действующим лицом все же является наемный убийца, не должна быть простой. Многие карты могут быть использованы только в течение одного игрового дня, или даже его половины, после чего приходится мучительно ждать их дальнейшей активации. Как и в любой стратегии, здесь возможны не всегда приятные сюрпризы. В качестве таких сюрпризов выступают особые персонажи, способные мгновенно



прервать атаку оппонента или отменить его действие. Общая доступная колода состоит из 228 уникальных карт, благодаря чему практически каждый поединок становится непохожим на предыдущий. Единственное, что расстраивает в процессе прохождения, – предсказуемость действий противников и откровенно недалекий искусственный интеллект в одиночной кампании. Так что при первой же возможности подключайтесь к многопользовательскому режиму – вот где можно проявить себя по-настоящему. Впрочем, не стану портить вам впечатление от Assassin's Creed Recollection более подробным описанием. Игра заслуживает того, чтобы попробовать ее лично, особенно если вы знакомы с приключениями Альтаира. Специально для фанатов Ubisoft добавила в игру галерею с уникальными артами и несколькими особыми бонусами. Какими? Пусть это будет небольшим сюрпризом.

Grand Theft Auto III



Можно ли судить разработчиков и издателей за то, что на протяжении многих лет они безжалостно эксплуатируют собственные хиты, постоянно выпуская их на все новых платформах и устройствах?

Почему они не делают что-то новое, эксклюзивное? Почему мы должны каждый раз играть в пройденные вдоль и поперек проекты? Не такие ли вопросы возникают в голове обычного геймера, когда появляются новости об очередном релизе игры – страшно подумать – десятилетней давности. Да, первый релиз GTA III состоялся в октябре 2001 года. Да, эта игра до сих пор остается образцом для подражания и копирования. И, да, в нее будут играть еще очень долго. Так зачем задаваться ненужными вопросами, когда можно снова погрузиться в знакомую атмосферу и ощутить приятную ностальгию. Особенно, когда ее источник легко помещается на экране любимого смартфона или планшета. Не будем описывать особенности хита от Rockstar, тем более, что в этом нет никакой необходимости – за десять лет о GTA III сказано и написано столько, что хватит на вну-

шительной толщины книгу. Попробуем разобраться в том, насколько качественным получился очередной порт игры для iOS и Android. А получился он не совсем таким, каким можно было бы ожидать. В первую очередь это относится к довольно небрежно перенесенной графике. Придирка та еще, но все же. Ожидая увидеть картинку, аналогичную хотя бы PC версии 2011, вы будете немного разочарованы. Никаких высоких разрешений и увеличенного количества полигонов. Стандарт – не более и не менее. Управление также оставляет желать много лучшего. Даже несмотря на то, что расположение виртуальных контроллеров можно менять как угодно, на маленьких экранах играть не очень комфортно. Поэтому готовьтесь к тому, что придется достаточно долго привыкать к передвижениям персонажа, особенно в пешеходных прогулках. Что еще? Музыка. Невозможность использовать треки из собственной медиатеки. И на этом все. В остальном – это все та же игра, со всеми прелестями, за которые ее так любят и ценят. Замечательный подарок Rockstar всем современным геймерам. Однозначный must have и прекрасное напоминание о том, что есть в мире вещи, над которыми не властны технологии, технический прогресс и прочие отвлекающие от настоящей Игры факторы. Именно Игры, игры с большой буквы.



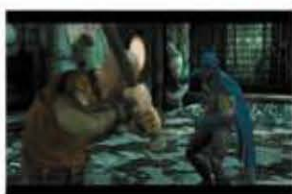
WHERE IS MY WATER?

Яркая головоломка с достаточным количеством постоянно выходящих уровней. Играйте и обязательно следите за обновлениями.



POCKET LEAGUE STORY

Отличный футбольный менеджер с богатыми возможностями по настройке и доведению своей команды до мирового уровня.



BATMAN: ARKHAM CITY LOCKDOWN

Мобильная версия одной из лучших игр прошлого года о темном мстителе Готэма. Обычный файтинг в режиме «один на один».



MINOMONSTERS

Неплохая ролевая игра с забавными мультяшными персонажами, похожими на покемонов. Увлекательная, но слишком короткая.



GEM KEEPER

Очередной представитель жанра tower defence от разработчиков Lineage II. В роли нападающих и защищающихся лесные зверушки.



LIMBO

Стильный и мрачный платформер с многочисленными головоломками. Затягивает надолго, но, к сожалению, очень быстро заканчивается.

Рекомендуем

Обзоры железа

Развитие игровой индустрии немыслимо без развития технологий, используемых для их создания. Следить за прогрессом чрезвычайно тяжело, а угнаться – еще тяжелее. Прошедшая недавно в Лас-Вегасе IT выставка CES 2012 лишь на первый взгляд не имеет отношения к игровому миру. На самом деле это не так. Большинство представленных на ней новинок и технологий так или иначе будут задействованы в ближайшем будущем для создания новых игровых проектов. Высокопроизводительные планшеты и смартфоны, улучшенные версии ПО, оригинальные устройства для взаимодействия с виртуальной реальностью. Рано или поздно вам придется столкнуться с ними нос к носу. Ведь важно не только во что играть, но и на чем. Если вы все еще находитесь в поиске оптимального устройства, которое отвечало бы всем необходимым запросам, – следите за нашими обзорами. И, конечно же, выбирайте. В этом мы вам с удовольствием поможем.

FUNC GP-14

Любому пользователю мобильных устройств приходится мириться с тем, что большинство гаджетов весьма плохо приспособлено для игр. Нельзя сказать, что производители не обращали на это внимание. Эксперименты по совме-

щению коммуникаторов и игровых консолей, конечно, были. Достаточно вспомнить Nokia N-Gage, так и не сумевший при всех своих достоинствах завоевать сердца покупателей. Сейчас другое время, другие технологии и другие возможности. Выбирая планшет с достаточно большой диагональю, вы вряд ли столкнетесь с проблемой комфортности устройства для игр, однако наверняка почувствуете ее актуальность при использовании современного смартфона. Гость нашего первого обзора успешно справляется с игровыми задачами, параллельно предлагая все возможности планшетного компьютера. Зовут его FUNC GP-14, он работает на платформе от Google, имеет удобные физические клавиши управления и вполне способен дополнить арсенал устройств любого мобильного игрока. Внешне устройство очень похоже с PSP, и на это сразу обращаешь внимание. Аналогичный размер консоли, расположение кнопок, диагональ экрана: привыкать к GP-14 долго не придется. Встроенной памяти (8 Гб) вполне хватит для того, чтобы забыть о недостатке места для новой игры, тем более, что при необходимости объем диска легко расширяется с помощью карт micro SD. Смотреть фильмы высокой четкости, делать фотографии, читать книги, выходить в сеть и совершать видеозвонки при помощи встроенной камеры вы сможете так же просто, как и при использовании смартфона или планшета. А вот с удобством играть в игры, не обращая внимания на многочислен-

ные проблемы управления, сможете только при наличии реального, а не виртуального джойстика. При необходимости возможно использовать сенсорный экран, реагирующий на касания очень быстро и точно. И за это FUNC GP-14 можно простить относительно небольшое время автономной работы, среднюю по современным меркам железную начинку и неактуальную версию Android. Не лишней была бы и возможность работы с мобильным Интернетом. Впрочем, если идеи, реализованные в этом гаджете, придутся по душе пользователям, логично было бы рассчитывать на появление других аналогичных устройств с расширенным функционалом. Пока же FUNC GP-14 можно назвать единственной и наиболее удобной для Android-игр консолью. Даже если вы уже являетесь владельцем смартфона на Android, но до сих пор обходились без игровых приложений, или не уделяли им достаточного внимания, присмотритесь к этому устройству. Заменой любимому девайсу оно не станет, но играть вы точно станете чаще. А главное – с удовольствием.



ЭТО ИНТЕРЕСНО

Компания Nokia является крупнейшим в мире производителем цифровых фотоаппаратов. Данный факт подтверждается тем, что финский гигант мобильного рынка продает самое большое количество оборудованных камерами телефонов и смартфонов.

Samsung Galaxy Nexus

Потратив огромное количество времени и сил на судебные тяжбы, компания Samsung обрекла себя на то, что все выпускаемые корейским производителем устройства еще очень долго будут сравнивать с продукцией Apple. Несмотря на критику, для Samsung подобное сравнение скорее выгодно, потому как постоянное внимание со стороны прессы весьма положительно сказывается на продажах. Но даже в такой ситуации необходимо выпускать что-то оригинальное и не очень похожее на устройства конкурентов.

При желании назвать новый Galaxy Nexus очередным клоном iPhone, разумеется, можно. И не стоит забывать, что именно с серии Nexus по миру началось победное шествие Android – платформы, которая по итогам прошлого года стала самой популярной мобильной ОС в мире. Новинка от Samsung стала первым гаджетом, работающим на последней версии операционной системы Google (Android 4.0.1). Но это, конечно же, не единственное достоинство аппарата. Galaxy Nexus стал обладателем по-настоящему уникального экрана с замечательной яркостью, разрешением и цветопередачей. Тенденция совмещения планшетов и смартфонов в этом аппарате прослеживается достаточно явно. Назвать новый Nexus неприемлемо большим, как это было с моделью Note, язык не поворачивается. Хотя, габариты нового Galaxy могут вызвать недовольство у тех, кто привык к более компактным устройствам. Смотреть фильмы и играть в игры на этом аппарате – действительно здорово. Но есть и плохие новости. При всей своей «навороченности» основным негативным моментом является уже упо-

мянутая ранее версия Android 4.0. Она отлично справляется с распознаванием лиц, быстро открывает страницы в браузере, но при этом часто «ломается» во время запуска старых приложений. При практически полном отсутствии оптимизированного контента этот негативный фактор сводит на нет полноценное, а главное – удобное использование смартфона для повседневных задач. В играх такое поведение ОС часто приводит к зависаниям и падениям, да и скорость работы улучшилась не слишком заметно. В целом, использовать смартфон по прямому назначению очень приятно, но получая в свое распоряжение аппарат категории «последний писк», хочется рассчитывать на большее. И камеры с небольшим количеством пикселей мало, и время работы не впечатляет, и карту памяти вставить некуда. Если, прочитав этот небольшой обзор, вы смогли заметить большое количество «но», – это не особенность текста. Это особенность самого гаджета, выраженная в словах. Для непоседливых любителей следовать последней технической моде Galaxy Nexus станет хорошим выбором. Можно даже сказать – оптимальным. Для всех остальных – рекомендация к выбору будет достаточно условной. Если вы готовы идти в ногу со временем, закрывая глаза на незначительные, но все же недоработки, если фраза «у меня опять игра вылетела» не вызывает страха – этот аппарат вам понравится. Только придется немного подождать с обновлениями системы и появлением приложений и игр, подтянутых под новейшую ОС. А это случится довольно скоро: производители сейчас чутко относятся к проблемам пользователей. Они, конечно, и оправдываются, что первый блин редко получается гладким, но ведь конкуренты не спят.





PIXAR: СВЕТ КОМПЬЮТЕРНОЙ ЭРЫ

БАЗЗ ЛАЙТЕР, ВАЛЛ-И, НЕМО, ФЛИК, БУ... В ГАЛЕРЕЕ ПЕРСОНАЖЕЙ PIXAR ПОЧТИ КАЖДЫЙ ОБРАЗ – КУЛЬТОВАЯ ФИГУРА ДЛЯ ЛЮДЕЙ, ЧЬЕ ДЕТСТВО ПРИШЛОСЬ НА ДЕВЯНОСТЫЕ ИЛИ НУЛЕВЫЕ. НЕ ГОВОРЯ О ТОМ, ЧТО ВСЕ ФИЛЬМЫ СТУДИИ ВХОДЯТ В СПИСОК САМЫХ ПРИБЫЛЬНЫХ МУЛЬТФИЛЬМОВ В ИСТОРИИ. ЗА 23 ГОДА СВОЕГО СУЩЕСТВОВАНИЯ PIXAR УДАЛОСЬ СОВЕРШИТЬ РЕВОЛЮЦИЮ В АНИМАЦИИ, ВЫТЕСНИВ КАРАНДАШ ПИКСЕЛЕМ. И РЕВОЛЮЦИЯ ЭТА БЫЛА ДАЛЕКО НЕ БЕСКРОВНОЙ: ПУТЬ ГЛАВНЫХ АНИМАТОРОВ СОВРЕМЕННОСТИ БЫЛ БОЛЕЕ ЧЕМ УТОМИТЕЛЬНЫМ.

РУКА ИЗ БУДУЩЕГО

Хотя мировой зритель узнал слово Pixar в 1995-м, после выхода хитовой «Истории игрушек», компания с лампочкой в логотипе к тому моменту существовала уже много лет. И завоевание мира компьютерной анимации компания начала даже не в 1984-м (как рассказывает официальный сайт студии), а в 1979-м. Тогда компания носила менее звучное имя The Graphics Group и являлась важной составляющей компьютерного подразделения Lucasfilm, легендарной компании Джорджа Лукаса, о которой в те годы, благодаря успеху «Звездных войн», говорили все.

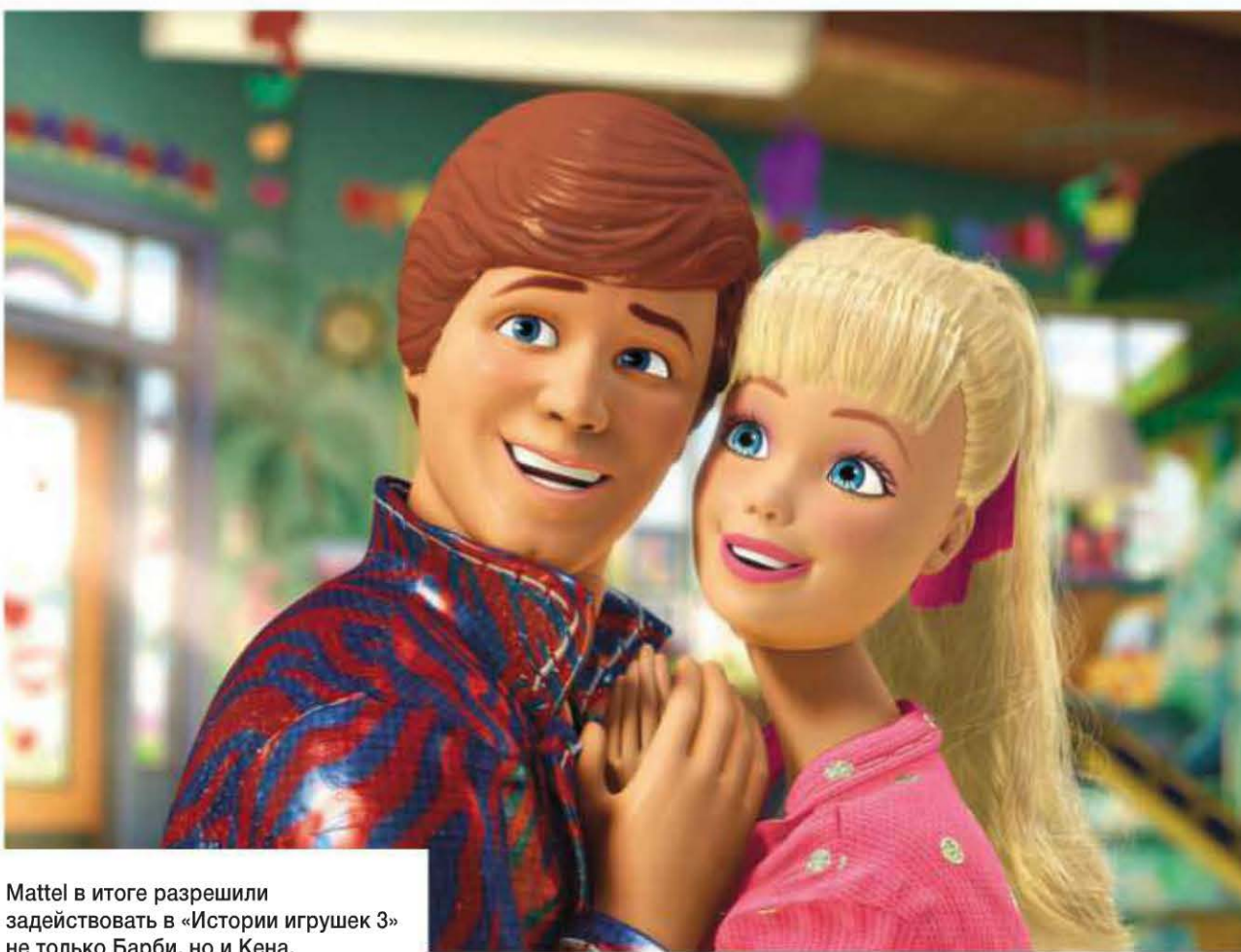
The Graphics Group возглавил Эдвин Кэтмалл, с детства мечтавший заниматься анимацией. Но, как он впоследствии рассказывал в интервью, он быстро понял, что кино-бизнес не его стезя, и сосредоточился на изучении математики и компьютерных технологий в Университете Юты. Одним из преподавателей Кэтмалла был Иван Сазерленд, создавший в 1963-м революционную программу Sketchpad, кардинальным образом изменившую представления людей о взаимодействии с компьютером. Увидев в Sketchpad фундаментальную основу для развития как технологии, так и его любимой анимации, Кэтмалл решил сотворить первый в истории компьютерный анимационный фильм.

Дебютной работой Кэтмалла стал его дипломный университетский проект – короткометражка A Computer Animated Hand (1972), длившаяся около минуты и представлявшая собой трехмерное изображение левой руки Кэтмалла, собранное из 350 треугольников и многоугольников. В фильме, созданном в разработанной самим Кэтмаллом программе, также можно было увидеть модель сердечного клапана и человеческие лица. Так же, как и прибытие поезда в исполнении братьев Люмьер, «Рука» Кэтмала стала одним из величайших прорывов в истории кинематографа, тут же заставив Голливуд обратить внимание на технический потенциал недавнего студента. Уже в 1986-м отрывки из «Руки» появились на большом экране – в научно-фантастическом фильме «Мир будущего» (Futureworld).

3D-ГРЕЗЫ

В 1974-м Кэтмалла пригласили возглавить лабораторию компьютерной графики в Нью-Йоркском институте технологий, где он собрал команду исследователей, занимавшихся разработкой программ для создания двухмерной анимации. Коллегой Кэтмалла стал Элви Рей Смит, автор первой программы

▼ Львиную долю барышей студии принесли продажи настоящих игрушек, изображающих героев мультфильма.



Mattel в итоге разрешили задействовать в «Истории игрушек 3» не только Барби, но и Кена.

Бессменный голос Базза Лайтера из «Истории игрушек» – комик Тим Аллен.



для рисования на основе цветовой модели RGB, получившей простое название Paint. Постепенно Кэтмалл переключился на изучение трехмерной анимации, однако из-за отсутствия очевидных плодов их деятельности к концу 70-х команда начала сомневаться в своих силах. Тут на Кэтмалла обратил внимание Джордж Лукас, заинтересованный в использовании зарождающихся CGI-технологий для своих картин. Решив, что Лукас – именно тот человек, который поможет им преодолеть застой в работе, лаборатория приняла предложение режиссера переключиться на кинодеятельность.

Пока Кэтмалл учился правильно соединять цифровые изображения в общую картинку на Lucasfilms, на студии «Дисней» трудился другой поклонник анимации, Джон Лассетер. После участия в создании спецэффектов для фильма «Трон» Лассетер пытался запустить в производство первый фильм, который бы сочетал двухмерную и трехмерную анимацию. В 3D он видел не только возможность придать картинке глубину, но и способ вернуть былую славу «Диснею», чьи дела в начале восьмидесятых шли неладно. Однако боссы Лассетера и небольшой группы его коллег поставили такие идеи под сомнение, что вылилось в увольнение аниматора-энтузиаста с «Диснея». Благодаря знакомству с Кэтмаллом Лассетер вскоре устроился в Lucasfilm.

▲ В «Истории Игрушек 2» у Вуди появилась подружка.

▼ Для озвучки насекомых в «ВАЛЛ-И» было записано щелканье наручников, а также ускорены звуки, издаваемые енотами.



КАК РОЖДАЮТСЯ ШЕДЕВРЫ PIXAR: ПОШАГОВАЯ ЭКСКУРСИЯ

1. Работники студии разрабатывают идею будущей картины
2. Авторы готовят сценарий
3. Художники прорабатывают раскадровку
4. Начинается озвучка сценария – иногда ей занимаются актеры, в итоге работающие и над финальной версией
5. Происходит анимация раскадровки
6. Аниматоры разрабатывают внешний вид героев ленты
7. Из многочисленных кривых составляют «каркас» компьютерных персонажей
8. Продумываются интерьеры
9. Картинке придают трехмерность
10. Кадры собирают воедино
11. Герои обрывают тени для большей реалистичности
12. В нужных местах добавляют освещение
13. Созданные файлы проходят обработку
14. Наводятся финальные штрихи
15. Начинается раскрутка картины
16. Фильм выходит на экраны

Выполняя работу для крупных студий (в том числе для фильма Star Trek II: The Wrath of Khan), The Graphic Group начала разработку собственных проектов. Главным из них стал законченный к 1984 году двухминутный мультфильм «Приключения Андре и Валли Би», в котором незадачливый человечек Андре пытался отделаться от надоедливой пчелы. Проект превзошел все ожидания Лассетера, выступавшего тут в качестве главного аниматора. Изначально он планировал использовать CG для фоновых изображений, но в итоге компании удалось сделать короткометражку полностью компьютерной. Фильм стал революционным по многим техническим параметрам, в том числе это первый пример использования расфокусированного изображения в компьютерной анимации. На большом экране мультфильм показывали перед сеансами «Бразилии» Терри Гиллиама.

ФАНТАСТИКА В МОНИТОРЕ

Однако технический прогресс столкнулся с правдой жизни, когда из-за развода Джорджу Лукасу пришлось отдать бывшей супруге половину бизнеса (им пара владела вместе). Потеря Лукасом нескольких десятков миллионов долларов повлекла за собой продажу The Graphics Group, которая и так не приносила никакого дохода. Одним из потенциаль-



ных покупателей был Стивен Джобс, который на тот момент оставил пост главы Apple и занимался развитием своего нового проекта – NeXT, Inc. Компьютерная анимация мало интересовала создателя «Макинтошей», но после путешествия по лаборатории The Graphics Group Джобс пришел в восторг и согласился выкупить компанию. Так в 86-м она и перешла к Джобсу: он получил большую долю акций, но согласился практически не вмешиваться в деятельность аниматоров, доверившись Кэтмаллу и Смиту. Тогда же появилось название Pixar. В основу названия легло слово «пиксель» и окончание «ar», часто встречающееся у испанских глаголов. Всего компания состояла из 44 человек. Вдохновившись идеями Джобса, Pixar расширила сферу своей деятельности. Например, компания выпустила Pixar Image Computer, позволявший врачам рассматривать результаты рентгеновской томографии в 3D. Однако высокая цена устройства и ограниченная область применения сделали разработку практически бесполезной: Pixar удалось продать чуть более сотни компьютеров. Один из них купила студия «Дисней», изучавшая в те годы способы ускорения и удешевления производства своих картин.

Поэтому основное внимание Pixar по-прежнему было сосредоточено на анимации. И уже в конце 1986-го компания представила свое новое творение – короткометражку Lupo Jr., подарившую Pixar не только символ (настольную лампу), но и номинацию на «Оскар» за лучшую анимационную короткометражку. В ближайшие несколько лет Pixar окончательно убеждается в бессмысленности производства компьютеров и развивает свои анимационные работы, выпуская все новые короткометражные фильмы, получая новые награды (Tin Toy получил «Оскар» в 88-м), а также разрабатывая рекламные ролики для других компаний.

В 1986-м Pixar представило программное обеспечение для рендеринга 3D-анимации RenderMan, на которое Джобс возлагал огромные надежды. Его приобрел Джеймс Кэмерон, готовясь к съемкам «Терминатора 2: Судного дня», что послужило RenderMan хорошей рекламой. Впоследствии RenderMan лег в основу спецэффектов таких картин, как «Парк Юрского периода», «Чужой 3» и «Маска». Однако продажи оставались скромными, хотя технические инновации компании продолжали восхвалять при каждой возможности. Понимая убыточность «Пиксара», Джобс провел несколько реорганизаций, постоянно сокращал штат, но в 1994-м принял решение продать компанию. К тому моменту Pixar заключил контракт с «Диснеем» на 26 миллионов по созданию трех полнометражных картин, которые будут целиком выполнены на компьютере. А Элви Рей Смит уже три года как покинул Pixar после конфликта с Джобсом.



Пиксаровцы изучают наброски «Истории игрушек 3».

► Выбор окончательной версии дизайна новой игрушки.

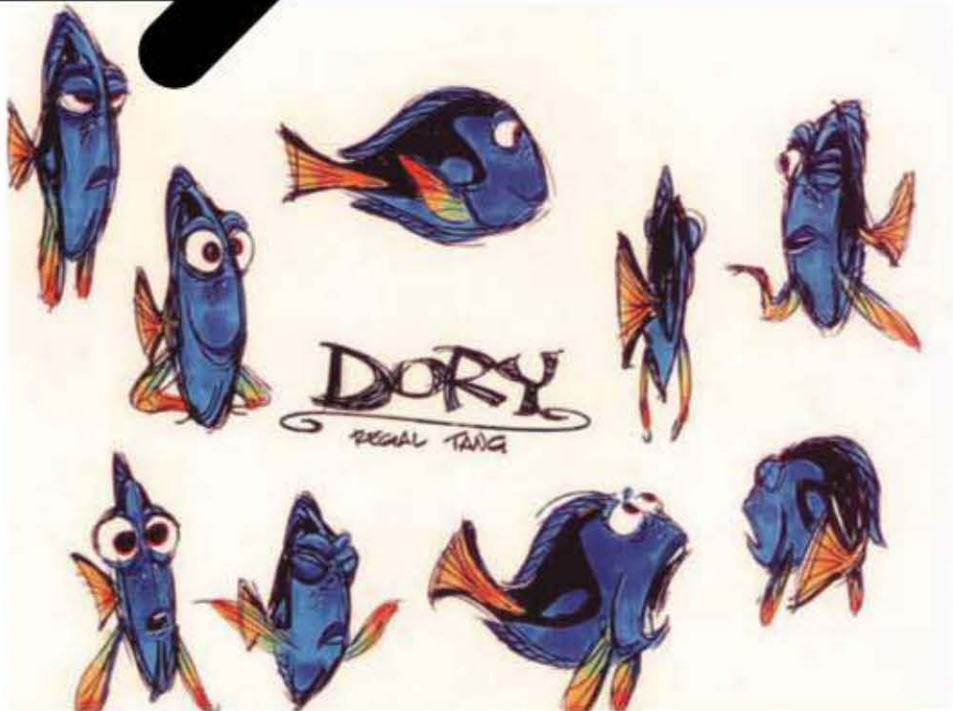
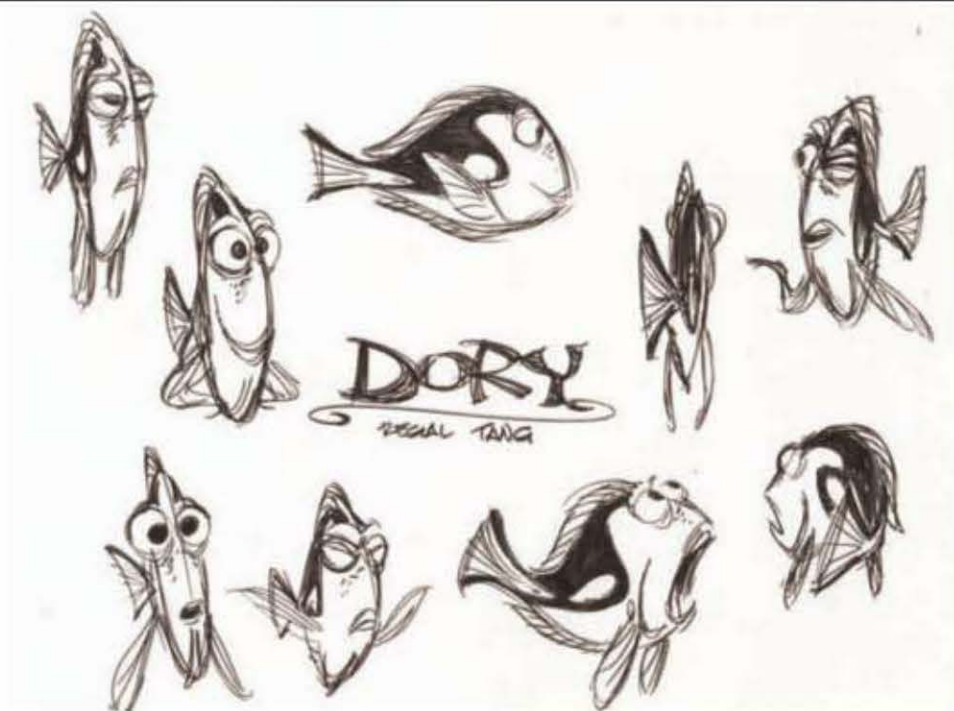


▼ Одна из ключевых фигур в истории Pixar – Джон Лассетер.



▼ Подготовка к будущей картине идет по старинке: сначала продумывают внешний вид героев.

▼ Затем герои обретают цвет.





ЭТО НЕ ИГРУШКИ

Конец 1995-го ознаменовал два важных эпизода в истории Pixar. Во-первых, компания открыла публичные торги своих акций, собрав в итоге 140 миллионов и решив таким образом свои финансовые проблемы. Во-вторых, в ноябре на экраны вышел совместный проект Pixar и «Диснея» – мультфильм «История Игрушек» (Toy Story). Изначально картина должна была стать полнометражной версией «Tin Toy», но персонаж Тинни показался Джону Лассетеру, который получил роль режиссера, «слишком антикварным». Так команда сценаристов (среди которых был создатель «Баффи» и режиссер будущих «Мстителей» Джосс Уэдон) начала разрабатывать новых героев. Образы претерпели немало изменений: кукла-ковбой Вуди изначально должна была быть марионеткой, а космонавт Базз Лайтер задумывался военным. Попутно пришлось договариваться с правообладателями всех игрушек, чье участие предполагалось в приключениях героев. Так, компания Mattel запретила использовать в ленте Барби, опасаясь, что оживление длинноногой куклы вызовет негативную реакцию у девочек. К началу работ над сиквелом Mattel, правда, передумала.

Первый полнометражный фильм в истории, полностью выполненный с использованием компьютерной графики, «История игрушек» также ознаменовала существенное сокращение бюджетных расходов. Если вышедший годом раньше рисованный «Король Лев» обошелся студии в 45 миллионов и потребовал привлечения команды из 800 человек, то над «Историей» работало всего 110 человек, потративших на

▲ С каждой картиной мимика героев лент Pixar становится все сложнее.



Герои «ВАЛЛ-И» общались только звуками, а их дизайн был весьма аскетичен. Это сделало работу аниматоров намного сложнее.



фильм 30 миллионов. Работа велась не только на компьютерах: сначала была создана глиняная версия каждого героя. А каждый кадр фильма требовал от 4 до 13 часов обработки в программе RenderFarm. Некоторые эффекты оказались невозможными для создания: из сценария пришлось исключить взрывы, убрать сцены с разлетающимися каплями воды, а нескольким героям «сократили» прически, потому что создавать движение волос было слишком сложно.

Ограниченный бюджет не позволил создателям привлечь к озвучке ленты желаемых актеров. Так, изначально Pixar надеялся, что космонавт Базз заговорит голосом Джима Кэрри, но в итоге его озвучил менее «затратный» комик Тим Аллен. А вот шутки и отсылки не требовали дополнительных вложений, поэтому ими авторы начинили ленту под завязку, следуя изначальной установке «Диснея»: «сделать фильм интересным как детям, так и взрослым». Так в фильме появились цитаты из классических ковбойских лент, всевозможные намеки на поп-культуру и двусмысленные шутки (ставшие в итоге фирменным стилем сериала). Однако от идеи выдать фильм за метафоричное изображение противостояния старого и нового Голливуда в итоге отказались.

Результат превзошел все ожидания как «Диснея», так и Pixar. Картина собрала в мировом прокате более 360 миллионов долларов, став самым успешным американским фильмом



CROSSFORMAT

Звезды – частые гости студии Pixar. Сигурни Уивер, например, озвучила бортовой компьютер в «ВАЛЛ-И».



Один из ранних набросков героев «Корпорации монстров».



1995 года (и это учитывая ноябрьский релиз). Критики и зрители пели фильму оды, пресса разразилась множеством статей на тему «Компьютерная анимация вот-вот вытеснит традиционную», а в магазины игрушек поступили огромные партии «товаров по мотивам» – как обычных, так и компьютерных. Так Pixar наконец-то удалось то, о чем Эвин Кэтмалл (выступивший исполнительным продюсером ленты) и Джон Лассетер мечтали еще с конца 70-х – снять по-настоящему революционный мультфильм, использующий новейшие технологии.

БИТВА НАСЕКОМЫХ

Несмотря на оглушительный успех «Истории игрушек» и желание «Диснея» превратить удачное сотрудничество с Pixar в постоянную работу, их следующий совместный проект пришлось ждать почти три года. Пока часть пиксаровского отдела участвовала в разработке видеоигры по мотивам «Истории», а другие сотрудники ездили по киноцеремониям и собирали богатый урожай из наград, аниматоры принялись за создание «Жизни жука» (A Bug's Life), получившей в отечественном прокате название «Приключения Флика». Еще в 1988 году «Дисней» собирался заняться мультфильмом о муравьях, а в 94-м команда Лассетера предложила создать современный фильм на основе басни Эзопа о муравье и кузнечике. В итоге история превратилась в рассказ о находчивом муравье по имени Флик, которого в родной колонии никто не воспринимает всерьез. Смысл жизни колонии – постоянный сбор еды для кузнечиков-тиранов, и однажды Флик решает бросить кузнечикам вызов и сразиться за независимость своих близких.

Учитывая любовь пиксаровцев к изображению привычных объектов с новой точки зрения, к подготовке «Приключений» они подошли весьма ответственно. Они изготовили крохотную камеру, которую присоединили к колесикам из набора «Лего» и отправили «изучать» задний двор студии. Таким образом аниматоры хотели выяснить, как выглядят привычные нам вещи глазами насекомых. Специально для картины была также изготовлена программа, позволявшая аниматорам изменять положение не каждого отдельного муравья, а всех сразу. Причем программа предусматривала возможность изменения внешности муравьев, так что на экране не было ни одной пары идентичных насекомых. По признанию аниматоров, движения злого кузнечика Хоппера они создали на основе жестикуляции своего босса, Стива Джобса.

Выход «Приключений Флика» ознаменовал начало противостояния «Диснея» с новой мультипликационной студией



DreamWorks Animation, также решившей сосредоточиться на компьютерной анимации. Студию основали Стивен Спилберг и бывший аниматор «Диснея» Джеффри Катценберг. Они создали собственный мультфильм о муравьях – «Муравей Антц» (Antz), предусмотрительно выпустив его в прокат буквально за месяц до «Приключений Флика». DreamWorks предложили «Диснею» передвинуть выход «Антца», если те в свою очередь сдвинут выход «Флика», конфликтовавшего с другим проектом DreamWorks – «Принцем Египта». «Дисней» отказался, и два мультфильма о муравьях вышли в прокат практически одновременно – осенью 1998-го. Впрочем, Pixar можно было не беспокоиться: их «Приключения Флика» собрали в мировом прокате \$363 млн, а «Антц» – лишь \$171 млн.

Свои анимационные технологии студия продолжила оттачивать в короткометражке «Игра Джерри», демонстрировавшейся в качестве бонуса перед сеансами «Флика». В ней уже на новом уровне изображалась человеческая кожа и структура ткани. «Игра Джерри» принесла студии «Оскар» за лучший короткометражный мультфильм, а «Флик» был номинирован за лучший саундтрек.

ИГРУШКИ НАНОСЯТ ОТВЕТНЫЙ УДАР

Следуя законам Голливуда, «Дисней» и Pixar начали обсуждать потенциальный сиквел «Истории игрушек» буквально через месяц после выхода первой части. Однако процесс подготовки продолжения занял четыре года и пережил не-

▼ Пит Доктер не только поставил «Корпорацию монстров» и «Вверх», но и разработал образ Базза Лайтера, наделив его собственной мимикой.



▼ Кадр из окончательной версии «Корпорации монстров».





сколько кардинальных изменений. Самым главным из них был отказ от релиза только на видео. В те годы «Дисней» начал практиковать выпуск продолжений к своим классическим мультфильмам, которые не добивались до больших экранов, отправляясь прямиком на видео, чтобы помочь студии заработать на узнаваемом бренде. Однако Pixar во главе с Лассетером убедили студию, что могут снять достойный фильм и для полноценного проката.

Сюжетной основой продолжения стало похищение Вуди злым коллекционером игрушек. На спасение друга отправлялись остальные игрушки Энди, среди которых появлялся новичок – девушка-ковбой Джесси. В сценарии были использованы многие наработки, оставшиеся еще со времен работы над первой картиной. За прошедшие годы технология шагнула далеко вперед, позволив команде Лассетера намного больше экспериментировать с изображением интерьеров и самих игрушек. Одной из самых сложных задач стала прорисовка пыли на одежде Вуди после его путешествия по шкафу.

Впрочем, где-то на середине производства стало очевидно, что времени на эксперименты не осталось. Pixar был недоволен тем, каким получается фильм, и попросил «Дисней» отодвинуть дату выхода картины, чтобы успеть внести необходимые изменения. «Дисней», к тому моменту заключивший

Продумывая дизайн героев «Тачек», аниматоры создали компьютерные прототипы – такие же, какие делают при работе над настоящими автомобилями.

с Pixar контракт на пять полнометражных картин, наотрез отказался: смена даты релиза разрушила бы маркетинговые планы и внесла бы хаос в график выпуска продукции с символикой фильма, которая уже была отправлена в производство. В итоге пиксаровцам пришлось работать на износ на протяжении оставшихся до премьеры девяти месяцев, ознаменовав один из самых мрачных периодов в истории компании – редкий ее сотрудник в то время не страдал от неврозов и паники по поводу приближающегося дедлайна.

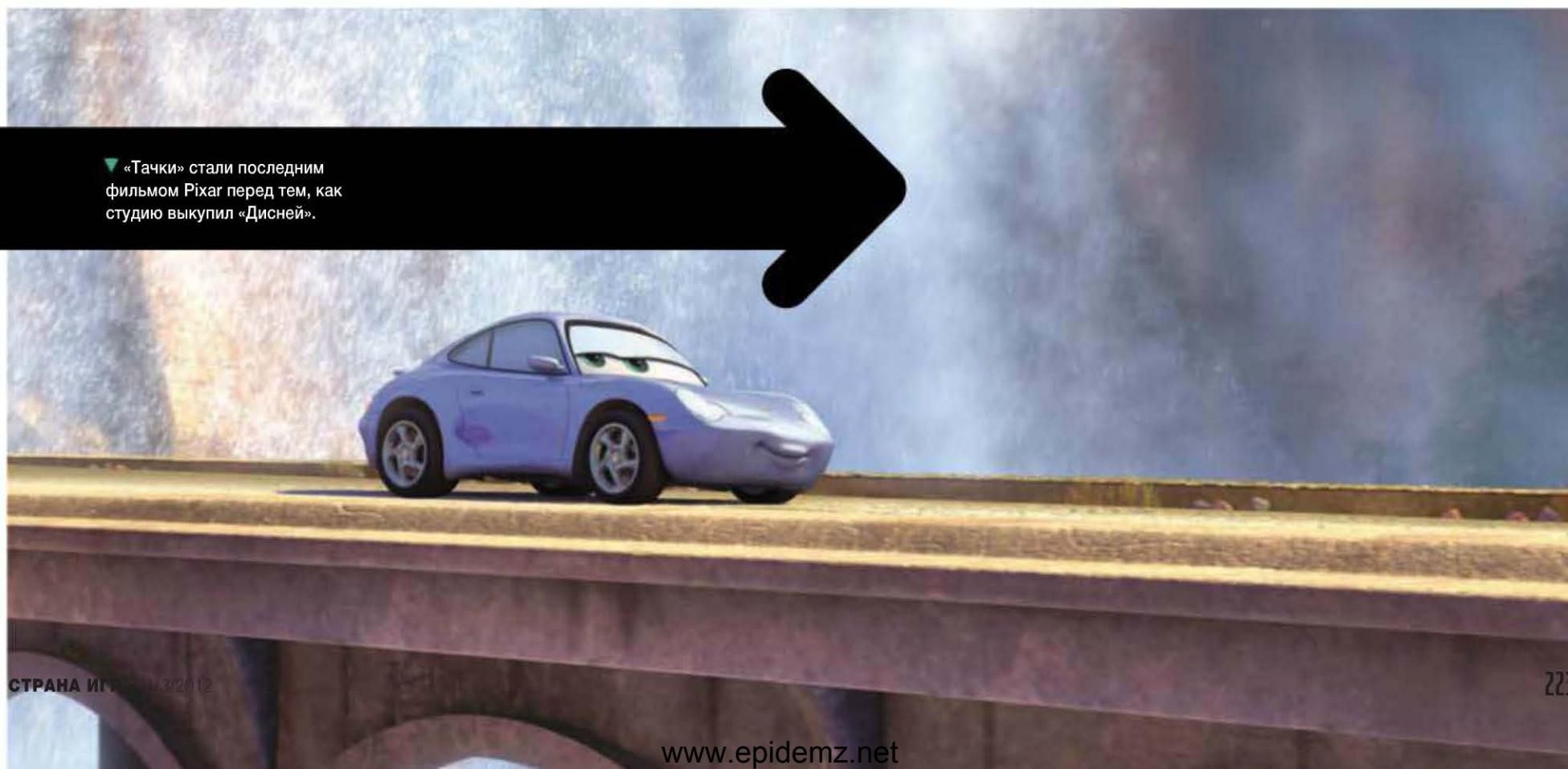
Кровь, пот и миллионы кликов компьютерных мышей работников студии в итоге принесли плоды: вышедшая осенью 1999-го «История игрушек 2» моментально стала хитом, на момент премьеры оказавшись вторым самым кассовым мультфильмом в истории после «Короля-льва». На данный момент лента собрала в прокате более \$485 млн.

МОНСТРЫ ПРОКАТА

Постепенно темпы выпуска новых лент у дуэта Pixar/Disney ускорились, однако на их успехе это никак не сказалось – зрители и критики с восторгом встречали новые плоды сотрудничества компаний. В 2001-м «Корпорация монстров» (Monsters, Inc) собрала более \$526 млн, хотя выход картины был под угрозой. Поэтесса Лори Мадрид подала в суд на издательство Chronicle Books, Pixar и Disney, обвиняя их в том, что они украли ее неопубликованную поэму «В моем шкафу живет мальчик». Мадрид и ее судья требовали запрета на выпуск фильма в прокат до оглашения решения суда, но судья отклонил их требование, а в итоге признал, что фильм не имеет никакого отношения к поэме. Потраченные пиксаровцами в зале суда нервы были компенсированы оглушительным успехом картины. Фильм также ознаменовал очередной технический прорыв студии – рекламируя ленту, сотрудники Pixar особенно отмечали впечатляющую прорисовку шерсти главного монстра.



▼ «Тачки» стали последним фильмом Pixar перед тем, как студию выкупил «Дисней».



«Корпорация» рассказывала о тайной организации чудовищ в городе Монстрополис, где всевозможные монстры профессионально пугают маленьких детей: из детских криков они добывают электричество. Но и монстры могут попасть в настоящий кошмар: в их мире начинается хаос, когда в него попадает веселая двухлетняя девочка Бу. Ее покровителем становится лучший «пугатель» Салли, которому нужно не только вернуть девочку в мир людей, но и защитить ее от своего врага – и попутно умудриться не разрушить хорошо отлаженную технологию запугивания детей. На 2013 год запланирован перезапуск фильма в 3D. «Корпорация монстров» дала толчок целой линейке одноименных компьютерных игр: на PlayStation вышла Scream Team, сразу на нескольких платформах – экшн Scare Island, а под GameCube был разработан спортивный симулятор Scream Arena.

В 2003-м Pixar отправился в глубь океана с «В поисках Немо». Рыба-клоун Марлин невольно попадал в вихрь невероятных событий в компании эксцентричных морских обитателей. Его миссия – отыскать своего потерявшегося сына Немо. Фильм не только собрал небывалые для Pixar \$867 млн в прокате, но также помог Австралии поднять свой туристический бизнес на новые высоты: летом 2003-го множество туристов приезжали в Австралию, чтобы «поплавать с Немо». Следом за премьерой картины вышла одноименная компьютерная игра, а в 2007-м в парке «Дисней» состоялась премьера 40-минутного мюзикла по мотивам мультфильма.

В 2004-м Pixar выпустила первую картину, главными действующими персонажами которой были люди. Хотя и с нечеловеческими способностями. «Суперсемейка» (The Incredibles) повествовала о семье Невероятных, которое пыталось жить нормальной жизнью в тихом пригороде, но волею случая оказывалось единственной надеждой человечества. Картина требовала нового подхода к изображению людей, что сперва ввергло команду аниматоров в шок. Но режиссер Брэд Берд настоял на том, чтобы все его задумки были претворены в жизнь, и позднее с гордостью отмечал, что Pixar справился со всеми сложными задачами. И студия вновь сорвала куш: \$630 млн в прокате и многочисленные товары с символикой.

ДИКИЙ ДИКИЙ ДИСНЕЙ

Чем сильнее возрастала популярность, влияние и банковские счета Pixar, тем более осложнялись их на первый взгляд отличные отношения с «Диснеем». Трения между двумя гигантами начались давно, еще после перепалок по поводу даты выхода «Истории игрушек 2». К 2004-му конфликт достиг предела: к тому моменту пиксаровцы создали для «Диснея» необходимые пять картин, выполнив все контрактные обязательства. И тут же объявили, что дальнейшее сотрудничество возможно только в случае составления нового контракта с



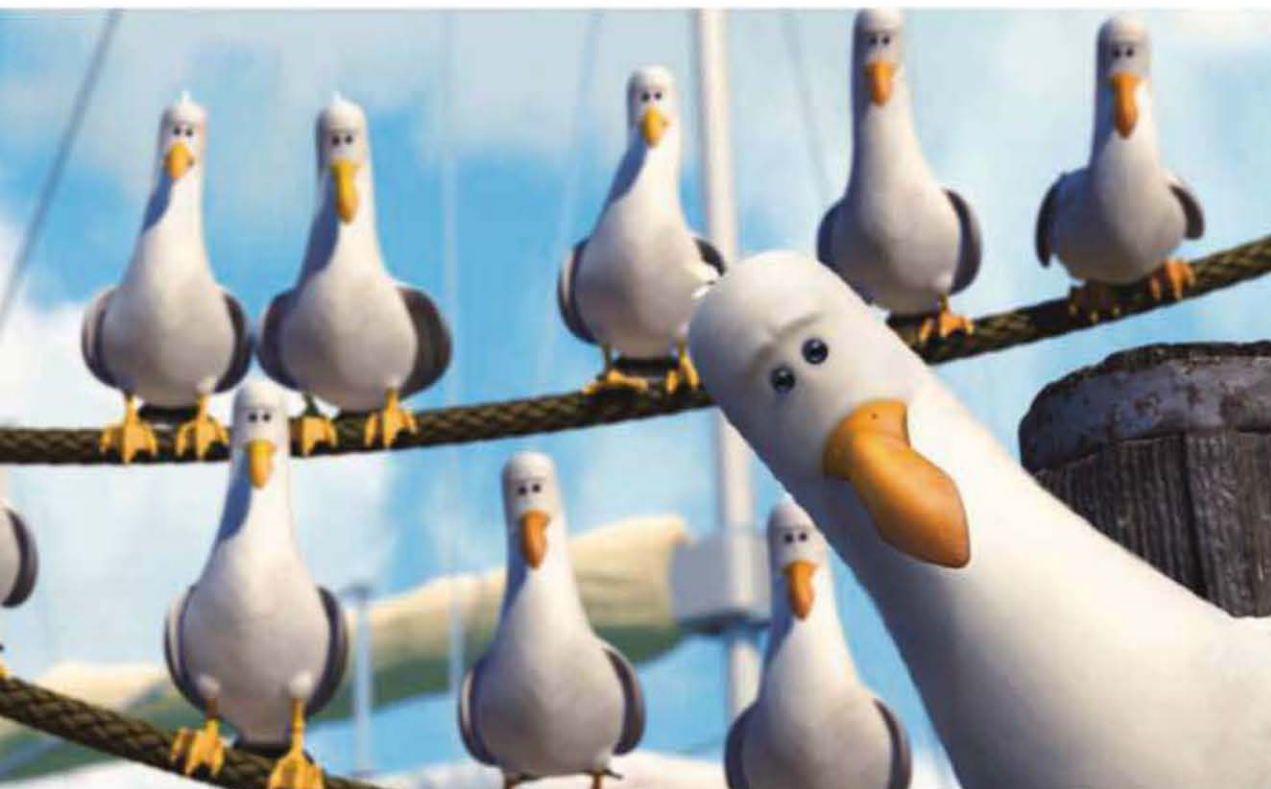
▲ Внешний вид ЕВЫ разработал Джонатан Айв, главный дизайнер iPod и iPad.

новыми условиями. В первую очередь студия Стива Джобса протестовала против разделения дохода от фильмов пополам: Pixar возмутились, что они отдают половину прибыли «Диснею», который подключается к производству только на стадии раскрутки картины, но в то же время диктует студии время выпуска лент. К тому же «Дисней» получал эксклюзивные права на потенциальные сиквелы и персонажей.

Pixar предложил новое соглашение, по которому «Дисней» получал бы только права на выпуск фильмов на экраны. Переговоры между главами обеих компаний, Стивом Джобсом и президентом «Диснея» Майклом Айзнером, катастрофически провалились, ознаменовав двухлетний конфликт между студиями. Каждый стоял на своем, в то время как работники студий пытались как-то поддерживать свои дела. Джон Лассетер остался с «Диснеем», заняв должность главного творческого шефа. На его плечи легла ответственность по разработке сиквелов к хитам Pixar, только уже без участия гениев компьютерной анимации. Следуя желанию во что бы то ни стало остаться в выигрыше, «Дисней» тут же озвучил свои планы – «В поисках Немо 2», «Суперсемейка 2» и «История игрушек 3». Попутно «Дисней» начал выпускать собственную компьютерную анимацию – «Цыпленок Цыпа» (Chicken Little) в 2005-м и «В гости к Робинсонам» (Meet the Robinsons) в 2007-м.

Pixar, от которой теперь ждали самостоятельных релизов, так ничего и не выпустил. Ситуацию спасла смена власти в «Диснее», которой удалось восстановить мир в 2006 году. «Дисней» купил Pixar, а планы по сиквелам были от-





Порассуждав в «ВАЛЛ-И» о том, что даже роботам не чужды настоящие эмоции, в ленте «Вверх» (Up) студия продемонстрировала, что никогда не поздно отправиться в настоящее приключение. Ее главными героями стали престарелый Карл и подросток Расселл, которые волею случая оказываются на борту импровизированного воздушного судна – подвешенного на тысячи шариков дома Карла. «Вверх» стал первой трехмерной картиной, открывшей Каннский кинофестиваль, а также получил «Оскар» за лучший мультфильм и саундтрек. Он также номинировался как лучший фильм – впервые после «Красавицы и чудовища». Это не говоря о собранных в прокате \$760 млн. Как выяснилось буквально через год, даже это был далеко не предел для Pixar.

2010-й год ознаменовал возвращение на экраны команды изобретательных игрушек в «Истории игрушек 3»: собрав в прокате миллиард долларов, он стал самым успешным мультфильмом в истории. Во время ссоры между «Диснеем» и пиксаровцами сюжет триквела собирались построить вокруг путешествия Базза в Тайвань. Однако в итоге картина рассказывала о том, как Вуди, Базз и остальные по ошибке попадали в детский сад, где у них началось нешуточное сражение с местными игрушками. Вышедшие на экраны в июне 2011-го «Тачки 2» не смогли переплюнуть успех «Истории», но продолжили бесконечную историю успеха студии.

Сомневаться в будущем Pixar не приходится: компьютерная анимация, во многом благодаря самой студии, находится на пике популярности и практически уничтожила классические рисованные мультфильмы, оправдав все усилия основателей студии (Эд Кэтмалл в данный момент является президентом и «Диснея», и Pixar). Следующий релиз студии – «Храбрая сердцем» (Brave), выходящая на экраны 21-го июня. Картина расскажет об отважной лучнице Мериде, готовящейся к сражению с легендарным чудовищем. Вернутся на экраны и герои «Корпорации монстров» в приквеле «Университет монстров» (премьера состоится в июне 2013-го), где речь пойдет о школьных буднях друзей-монстров Салли и Майка. А уже в марте выйдет новая игра для Xbox 360, озаглавленная Kinect Rush: A Disney Pixar Adventure, где встретятся герои «Вверх», «Истории игрушек», «Рататуй», «Суперсемейки» и «Тачек». Так слова Базза Лайтера, ставшие в итоге его самой знаменитой цитатой, оказались пророческими не только для «Истории игрушек», но и для Pixar: «Бесконечность не предел!». **СИ**

ложены в пользу новых проектов. Стив Джобс стал одним из крупнейших акционеров «Диснея», а две студии продолжили плодотворное сотрудничество. Их следующим фильмом стали «Тачки» (Cars), идея которых родилась в студии еще в конце девяностых. Тогда фильм не стали снимать, сосредоточившись на «Истории игрушек 2», но к 2006-му наконец-то претворили историю о машинах «с характерами» в жизнь. Результат, как и прежде, оказался впечатляющим. Настолько, что для компьютерной игры по мотивам картины вновь собрали звездный актерский состав.

МИЛЛИАРД ЛЮБИТ ТРОИЦУ

За «Тачками» последовал «Рататуй» (Ratatouille) – история о мышонке Реми, который одинаково сильно мечтает о кусочке сыра на обед и возможности стать настоящим шеф-поваром. Одним из знаковых фильмов Pixar стал «ВАЛЛ-И» (WALL-E) (2008). Режиссер Эндрю Стэнтон был очарован идеей забытого на заброшенной Земле робота. Этот проект он вынашивал в голове пятнадцать лет, а его реализация потребовала колоссальных усилий. «Пиксаровцам» пришлось не только придумать и изобразить новую версию мира, но и озвучить ее. Процесс создания ленты представлял из себя серию вопросов и компромиссов: начиная с подготовки мимики центральных героев и заканчивая многочисленными версиями людей, которые оказывались замешаны во второй половине картины. Все усилия были оправданы – лента получила «Оскар» за лучший анимационный фильм, а затем попала на первое место в список лучших фильмов десятилетия по мнению главного американского журнала «Time». Причем речь шла не только об анимации, а о любом кино вообще.





С ВЫПУСКОМ ИГРЫ WORLD OF TANKS ВНЕЗАПНО ОКАЗАЛОСЬ, ЧТО В РОССИИ ЕСТЬ СОТНИ ТЫСЯЧ ЛЮДЕЙ, ИСКРЕННЕ ВЛЮБЛЕННЫХ В ТАНКИ. СКОРО СТАРТУЕТ БЕТА-ТЕСТ ИГРЫ WORLD OF WARPLANES, И К НЕМУ СТОИТ ПОДГОТОВИТЬСЯ МОРАЛЬНО – НАПРИМЕР, ПЕРЕСМОТРЕВ КИНОЛЕНТЫ, ГДЕ ОТЛИЧНО ВОСПРОИЗВОДИТСЯ ДУХ БОЕВЫХ ЛЕТЧИКОВ. ЭТА СТАТЬЯ ПОМОЖЕТ ВАМ ПОНЯТЬ, С ЧЕГО ИМЕННО СТОИТ НАЧАТЬ. МНОГИЕ ФИЛЬМЫ ВОШЛИ В ЗОЛОТОЙ ФОНД КИНОИСКУССТВА, ХОТЯ ВНЕШНЕ УЖЕ НЕСКОЛЬКО УСТАРЕЛИ, ТАК ЧТО ДЛЯ ИСКРЕННЕГО НАСЛАЖДЕНИЯ ИМИ К ПРОСМОТРУ НУЖНО ПОДХОДИТЬ ПОДГОТОВЛЕННЫМ. «АНГЕЛОВ АДА», «РАЗРУШИТЕЛЕЙ ДАМБ» ИЛИ «КРЫЛЬЯ» МОЖНО СОВЕТОВАТЬ ИСТИННЫМ ЦЕНИТЕЛЯМ. НУ А ТЕМ, КТО ТОЛЬКО ЗНАКОМИТСЯ С АВИАЦИОННЫМ КИНО, МОЖЕМ РЕКОМЕНДОВАТЬ ВЕЛИКОЛЕПНУЮ ДЕСЯТКУ, ОБЯЗАТЕЛЬНУЮ К ПРОСМОТРУ.

Любовь к небу



WARGAMING.NET

Воздушные приключения

Those magnificent men in their flying machines

ДЛЯ ГЕРМАНСКОГО ОФИЦЕРА НЕТ НИЧЕГО НЕВОЗМОЖНОГО!

Снят: Великобритания 1965 Время действия: 1910 Летают на: Vickers Type 22 Monoplane, Santos-Dumont Demoiselle, Avro Triplane Mk IV, Antoinette IV, Deperdussin, Blackburn Monoplane «D», Bristol Boxkite, Roe IV Triplane, Passat Ornithopter, Walton Edwards Rhomboidal, Picaut Dubrieu, Philips Multiplane, Little Tiddler, Lee Richards Annular Biplane и др.

Собственно, полное название фильма, а именно «Эти великолепные мужчины на их летательных аппаратах, или как я долетел от Лондона до Парижа за 25 часов 11 минут», полностью раскрывает сюжет этой прекрасной комедии про отважных, романтических, деловых, целеустремленных, хитрых, коварных и, разумеется, великолепных пионеров воздушных гонок.

Задействованное в съемках собрание аэропланов иначе как зоопарком не назовешь. Часть экспонатов, представленная репликами существовавших машин, даже летала – например, Bristol Boxkite, игравший роль самолета братьев Райт. Большинство, впрочем, были макетами, построенными на основе самых разнообразных и экзотических конструкций и проектов, в том числе и тех, что в реальности никогда не отрывались от земли. Так что «Воздушные приключения» – одна из редких возможностей заглянуть в альтернативный мир прекрасной эпохи, до неожиданного крушения которой оставалось меньше четырех лет.



Асы в небе

Aces high

ROLLING, TURNING, DIVING, GOING IN AGAIN

Снят: Великобритания 1976 Время действия: 1917
Летают на: S.E.5, Avro 504, Fokker E III и др.

Это третий фильм после «Заводного апельсина» и «Калигулы», в котором абсолютно уместен совершенно сумасшедший взгляд Малькольма Макдауэлла. Именно его глазами мы видим историю воздушной войны над бесконечными полями Фландрии, войны, очень быстро из джентльменской спортивной схватки превратившейся в кровавую и грязную бойню, молох, безразлично перемалывающий и молодых идеалистов с горящим взором, и опытных циничных ветеранов.

Говоря про этот фильм, нельзя умолчать и про невошедших в подборку по соображениям экономии площади «Голубого Макса» (Blue Max) 1966 года и «Красного барона» (Red Baron) 1971 года, поскольку они близки как по духу, так и по визуальному ряду – настолько, что в «Асах» наряду с воздушными съемками закамуфлированных под первую мировую бипланов тридцатых годов использовали кадры воздушных боев из двух первых фильмов. Смотреть на самом деле надо все три, главное не перепутать и не посмотреть случайно «Красного барона» 2008 года, в котором кроме Тилы Швайгера в роли Вернера Фосса и смотреть не на что.

Р-12 будто пришел к нам из времен Первой мировой, если верить его внешности. В эксплуатацию самолет, правда, приняли через десять лет после Версальского мира, но до следующей войны он не дотянул. Еще в 1941-м американцы сняли биплан с вооружения. Всего выпущено чуть более полутысячи таких машин, что для 30-х годов было весьма внушительным числом. Будет Р-12 и в World of Warplanes, став стартовым самолетом США. Стартовым и, наверняка, для многих любимым. Хотя бы из-за своей красоты.



Эскадрилья «Лафайетт»

Flyboys

ОТКУДА У ПАРНЯ ФРАНЦУЗСКАЯ ГРУСТЬ

Снят: США 2006 Время действия: Первая мировая война

Летают на: Nieuport 17, Sopwith 1 1/2 Strutter, Fokker Dr.I и др.



Как известно, США вступили в Первую мировую войну довольно неохотно и достаточно поздно, в 1917 году. Но сердца многих американцев с самого начала конфликта принадлежали Антанте, и самые активные из них отправились на войну самостоятельно, не дожидаясь решения дяди Сэма. Из таких добровольцев в 1916 году французские ВВС сформировали эскадрилью, названную в честь героя американской войны за независимость и француза по происхождению Лафайетта.

Жизнь военного авиатора суть вечная борьба. Борьба с ненадежной и трудноуправляемой техникой. Борьба с погодой. Борьба с противником в воздухе и на земле. Борьба с самим собой, в конце концов. Герои фильма на наших глазах проходят путь от желторотых курсантов до жестоких воздушных бойцов. Надо признать, что с точки зрения исторической точности фильм оставляет желать много лучшего как по сюжету, так и по части изображения техники, но вот красоты съемок у него не отнять.

В фильме задействован настоящий летающий Ньюпор 17 и несколько современных реплик самолетов Первой мировой.

Мемфисская красавица

Memphis Belle

НА ЧЕСТНОМ СЛОВЕ И НА ОДНОМ КРЫЛЕ

Снят: США 1990 Время действия: 1943

Летают на: B-17, P-51, Bf-109



История 25-го боевого вылета летающей крепости B-17 с собственным именем «Мемфисская красавица» на бомбардировку Бремена. По статистике, бомбардировщик делал в среднем 25 вылетов, прежде чем его сбивали, поэтому после двадцать пятого экипаж сменяли и отправляли обратно домой. Первым под действие нового правила попал экипаж «Красавицы». Разумеется, последний вылет оказался самым трудным...

«Красавица» снята на основе одноименного документального фильма 1944 года про бомбардировщик B-17F-10-BO серийный номер 41-24485 «Memphis Belle», который первым пережил 25 боевых вылетов и затем принимал участие в пропагандистском туре по Америке.

В съемках участвовали пять летающих B-17 и настоящие P-51 (вместо исторически более верных P-47), в качестве немецких истребителей задействовали, как и в «Битве за Британию», испанские лицензионные HA-1112.

Битва за Британию Battle of Britain

МНОГОЕ О НЕМНОГИХ

Снят: Великобритания, 1969 Время действия: 1940

Летают на: Bf-109, He-111, Ju-87, Ju-52, Spitfire, Hurricane и др.

Фильм стал пожалуй самым грандиозным по части натурных воздушных съемок со времен «Ангелов Ада» Говарда Хьюза. Снимали не только модели или пробеги самолетов по аэродрому – активно велись воздушные съемки, в том числе с борта двухместных Спитфайров и Мессершмиттов и бомбардировщика В-25. Так добивались аутентичности картинки на экране тому, что видели летчики в 1940. По количеству самолетов, занятых в фильме, съемочная группа стала 35-ми по величине военно-воздушными силами мира, и расстреляла больше боеприпасов, чем было использовано за время настоящей битвы за Британию.

Помимо прочего, фильм ценен тем, что снимались в нем настоящие Спитфайры и Харрикейны из запасов RAF и почти настоящие Хейнкелы и Мессершмитты, взятые в аренду из ВВС Испании. Построенные по лицензии испанские модели отличались от немецких в основном другими моторами и, соответственно, слегка измененными формами капотов.

По сюжетной структуре фильм следует популярной в те годы во всем мире (см. советский «Освобождение» или американский «Тора! Тора! Тора!») схеме попеременного показа происходящего в самых верхах, где в штабах принимают стратегические решения и рисуют стрелки на глобусе, и жизни рядового состава, своим потом и кровью превращающего эти стрелки из идеи в реальность.



Messerschmitt Bf.109 – наверное, самый знаменитый истребитель Второй мировой. Около 34 тысяч этих машин сражались на фронтах, впервые поднявшись в небо еще в 1935 году. Самолет дрался до самого печального финала гитлеровской Германии, в Испании же был снят с вооружения только в середине 60-х! На нем летал лучший ас тех времен Эрик Хартманн, одержавший, по немецким данным, 352 победы. В ветке самолетов в World of Warplanes Bf.109 отведено аж три места – с четвертого по шестой уровни.



Ла-5 и вовсе мог не появиться в небе. Так случилось, что мощности КБ Лавочкина должны были перейти в распоряжение Яковлева, и машину дорабатывали в адских условиях, делая почти подпольно. Даже на испытаниях приходилось взлетать не с аэродрома, а с ледяной полосы! Но все прошло удачно, и летом 1942 года в воздух поднялся новый истребитель, способный на равных сражаться с немецкими «Мессерами». Все-го же Ла-5 произведено почти 10 тысяч штук, неудивительно, что мы увидим их в World of Warplanes.

В бой идут одни старики

ГОРИШЬ, «БУБНОВЫЙ»!

Снят: СССР 1973 Время действия: 1944

Летают на: советские и немецкие самолеты



Не стоит рассматривать этот фильм исключительно с точки зрения авиакрасот – с таким же успехом можно искать любовную линию трагических героев в математическом справочнике. Советские Як-18П и чехословацкие Zlin Z-326 и Let L-200, раскрашенные звездами и крестами, даже отдаленно не похожи на то, что призваны изображать, вместо воздушных боев вставлены разномастные куски хроники, и для персонажа вполне естественно взлетать на самолете одной марки, а воевать на совсем другом. Увы, режиссеру Быкову приходилось снимать в условиях жесточайших бюджетных ограничений.

Но это фильм не про самолеты, а про летчиков. Один из лучших фильмов. Набор почти бытовых зарисовок жизни «Поющей эскадрильи» не является воспроизведением истории какой-либо конкретной части, но и придуманного в фильме тоже нет. Все это происходило где-то и когда-то, сохранилось в документах, воспоминаниях и мемуарах. Авторы сценария лишь сконцентрировали действие в рамках камерной полуторчасовой ленты. Любому фильму – это условность, и хороший фильм отличается от плохого тем, что способен затронуть душу и сердце зрителя. И тут у «Стариков» соперников нет.

Рыцари неба Les Chevaliers du Ciel

ГАЛЛЬСКОЕ ИЗЯЩЕСТВО

Снят: Франция 2005 Время действия: тогда же

Летают на: Mirage-2000, Alpha Jet, C-160

Кино снято на основе телесериала 1988-91 годов, который снят на основе телесериала 1967 года, который снят на основе комиксов 1959 года про двух закадычных друзей – пилотов и сорвиголов. Так что ожидать реализма и хоть капли здравого смысла от фильма не приходится, ну да и снимали его совсем не за этим. Дурацкие приключения, заговор международных террористов, живописные экзотические уголки нашей планеты, головокружительные воздушные трюки со стрельбой и, разумеется, неприкрытая гордость достижениями французского авиастроения составляют и основу, и наполнение этой ленты. Вишенка на торте состоит тоже из них. Пожалуй, фильму не хватает лишь легкого «бондовского» налета самоиронии, потому что на полном серьезе воспринимать сюжет решительно невозможно.

Рецепт кажется простым и понятным, но главный секрет простых рецептов – безупречное исполнение. Чего явно не хватило, например, практически идентичной по описанию отечественной картине «Зеркальные войны», которая вообще упоминается в этом тексте исключительно благодаря французской ленте.



Me.262 HG III так и не был доработан до падения Третьего рейха, но в World of Warplanes он станет истребителем максимального – десятого уровня. Еще бы, ведь это доработанная версия знаменитого Me.262 – первого серийного реактивного самолета. Того самого, у которого были все шансы переломить ситуацию в воздухе в середине войны, чему помешал Гитлер, потребовавший переделать машину в скоростной бомбардировщик. А к тому моменту, когда фюрер убедился в своей ошибке, было уже поздно.



Зияющая синева Tmavomodrý svet

ПРЕДАННЫЕ, НО НЕПОБЕЖДЕННЫЕ

Снят: Чехия 2001 Время действия: Вторая мировая война

Летают на: Bf-109, He-111, Ju-87, Spitfire, Hurricane и др.

В фильме много и с удовольствием летают, часто стреляют и нередко сбивают, но по сути своей это не боевик, а тюремный блюз. Тот самый, про «..жена ушла, собака сбежала, виски кончился». Внешняя канва сюжета рассказывает о судьбе чехословацких летчиков-истребителей, которые после начала немецкой оккупации сумели перебраться в Англию и там вступили в Королевские ВВС, чтобы продолжать сражаться за свободу далекой родины. На самом деле это история дружбы, любви и тех обстоятельств, что зачастую оказываются сильнее героев. Нечто похожее Бэй и Брукхаймер попробовали показать в карамельном «Перл-Харборе», стоившем ровно на 200 миллионов долларов дороже «Синевы», но, по-моему, у чехов получилось значительно лучше.

«Зияющая синева» с бюджетом в 8 миллионов долларов стала самым дорогим фильмом в истории чешского кино – даже несмотря на то, что в целях экономии активно применялась компьютерная графика, а также были повторно использованы специально закупленные и обработанные на компьютерах кадры воздушных съемок из «Битвы за Британию» и «Мемфисской красавицы».



P-39 (больше известный в родных пенатах как Аэрокобра) – американский истребитель, воевавший в основном... в составе советских ВВС! Именно на P-39 одержал большинство своих побед знаменитый ас Александр Покрышкин. Правда, самолет был непростым в управлении, менее опытные летчики часто срывались на нем в штопор и гибли. Но ветераны добивались потрясающих успехов в противостоянии с врагом. Что касается World of Warplanes, скорее всего, эту машину вы встретите у двух наций – СССР и США.



Макросс Zero Macross Zero

КАТА С ИСТРЕБИТЕЛЯМИ

Снят: Япония 2002 Время действия: 2008 (альтернативная реальность)

Летают на: SV-51 и VF-0 – «Су» и «F» ближайшего будущего с возможностью трансформации

Телесериал «Макросс» 1982 года не был первым случаем показа трансформирующейся боевой техники per se, но первым, в котором такая техника рассматривалась серьезно. Конечно, столь резкий переход от детских мультфильмов с роботами к традиционной космической опере был непросто, но расчет себя оправдал. «Макросс» практически мгновенно набрал популярность, так что продолжения выходят вот уже на протяжении 30 лет.

Но только в «Макросс Zero» впервые наглядно показано, что трансформирующийся истребитель обладает ценностью не только эстетической, но и сугубо утилитарной. Бой Фоккера и Иванова уже не привычный циркулярный «догфайт» Второй мировой, не загоризонтный обмен ракетами наших дней – нет, это новый этап, настоящая схватка в телефонной будке, скорее драка, чем сражение, но драка красивая, драка эффектная, драка потрясающая. Это хореография смерти, схватка самураев, ката с истребителями. Мгновенный переход из одного состояния в другое подстраивает форму под динамический рисунок боя, под удар, маневр и огонь, что рождается через полсекунды, но уже существуют в замысле пилота. Обмануть, перехитрить, ошеломить противника, занять удобную позицию, выйти из-под удара и самому нанести удар. Вперед, вверх, бочка, переворот, пуск ракет, пики, резкое



торможение и переход в режим «Gerwalk», подход на бреющем под прикрытием рельефа, подскок, очередь из пушки, уход, разворот, скольжение прочь от огня противника, уход, уход, огонь, переход обратно в «Fighter» и отрыв, разворот, переход в «Battloid», штопорная бочка с отстрелом ракет противника, нырок в ущелье, разворот, огонь! Карусель боя, мелькание плоскостей, дымные шлейфы ракет и отблески заката на горячих гильзах, тяжелое дыхание сжатых перегрузками пилотов и надсадный рев двигателей, грохот пушек и порванные статикой вопли в наушниках. Секунды пожирают километры, высота превращается в энергию, воля сливается с прицелом. Таков воздушный бой в «Макросс Zero». Дерзкий, стремительный, мощный, резкий, порывистый. Создатели «Макросса» верны себе – если делать, то лучше всех.

Лучший стрелок Top gun

СУРОВАЯ МУЖСКАЯ ДРУЖБА

Снят: США 1986 Время действия: тогда же

Летают на: F-14 Tomcat, F-5 в роли «МиГ-28»



В темных тесных видеосалонах эпохи перестройки «Топ ган» впервые показал истосковавшимся по прекрасному зрителям бесконечные просторы опасных небес, бешеные скорости сверхзвуковых машин и нереальную красоту танца в облаках, доступную лишь тем, кто смел, решителен и, самое главное, умел.

Практически агитка авиации флота США, «Лучший стрелок» показывает, что нет ничего невозможного для настоящих парней – победа в бою со зловещим врагом, победа над собой, победа в постели на пару с прекрасной блондинкой (последнее, впрочем, не помешало повсеместному распространению шуточек про фильм с гомосексуальным подтекстом, уж больно откровенно любят авторы своими героями).

Благодаря картине довольно неуклюжий Томкэт обрел ореол выдающегося истребителя для воздушных схваток и даже продолжил кинематографическую карьеру в космическом будущем, преобразившись в варитек серии VF из «Макросса». О популярности фильма говорит и то, что он стал основной жертвой великолепной пародийной комедии «Горячие головы» (Hot shots).

Ну и напоследок хорошая новость для всех поклонников фильма – в декабре 2011 объявлено о начале съемок сиквела. Обещают даже cameo Тома Круза.

Летаем в играх



Чтобы почувствовать себя пилотом, вовсе не обязательно поступать в летную школу, вполне можно обойтись играми на данную тематику. Если хотите ощутить себя в кабине биплана Первой мировой, выбирайте Rise of Flight. Сразу поймете, как трудно было асам начала XX века, у которых приборов в кабине с гулькин нос, и воевать приходилось на основе чувств и интуиции. А ведь они при этом еще и добивались выдающихся результатов. Ну а Вторую мировую в воздухе лучше всего изучать по «Ил-2 Штурмовик» с его бесчисленными дополнениями. Только не берите сиквел «Битва за Британию»: если ваш компьютер старше полутора лет, замучаетесь с тормозами бороться. Благо, и без него у «Ил-2 Штурмовик» в наличии сотни (если не тысячи миссий) и десятки реалистично отображенных самолетов. Плюс широчайшие возможности по настройке игры – от полной аркадности с выживанием после удара об землю до почти стопроцентного соответствия реальным схваткам винтовых и реактивных машин. Летать вам не перелетать.

Если же хочется сражаться не с искусственным интеллектом, а с живыми соперниками, и при этом не тратить много времени на освоение игры, готовьтесь к скорому выходу World of Warplanes. Модель сражений напоят популярную World of Tanks – быстрые бои в формате «15 на 15», но с участием не танков, а самолетов 30-50-х годов прошлого века. Будет тут и получение опыта, и покупка новых машин, и прокачка экипажа – все, чего стоит ждать от ММО-экшена. Сам по себе проект

условно-бесплатный, но разработчики клятвенно обещают, что никаких преимуществ так называемые «донаторы» перед остальными не получают. Да, вкладывая деньги, вы сэкономите время, быстрее добравшись до высокоуровневой техники, но и только.

Самолет в World of Warplanes – это не цельный кусок металла, он состоит из отдельных частей. Часть таких модулей можно менять, поставив, например, более современный движок. Понятно, что впихнуть реактивный двигатель в корпус винтового истребителя никто не позволит, если подобный финт ушами не пытались осуществить в реальности. Но уж на пару десятков километров в час поднять скорость «железного пегаса» реально. Поверьте, в условиях скоротечного воздушного боя и меньшая прибавка могла стать решающей.

А теперь о главном: о бое. Обещаны несколько режимов, хотя подробности разработчики хранят в сундуке за семью печатями. Точно известно, однако, что к виктории виртуальных пилотов приведет не один путь – вовсе не обязательно следовать принципу «убей их всех». Вариант с «разбомби их базу» тоже засчитают как победный. Само собой, там вас будет ждать теплый комитет по встрече, но спрятаться в кустиках, как в World of Tanks, у него не получится. Зато неожиданно спикировать сверху из облаков – вполне.

Короче говоря, придется смотреть по сторонам, особенно на картах, где с хорошей погодой не сложилось.

На старте ждем всего три страны – СССР, Германия и США, и несколько десятков самолетов. Но впоследствии мы обязательно увидим аэропланы и других государств, в частности Великобритании и Японии, а общее число машин станет исчисляться сотнями. Планируется три типа техники – легкие истребители, тяжелые истребители и штурмовики. Впрочем, к последним явно отнесут Ju 87 (ака «Лапотник»), так что считайте, что на пикирующих бомбардировщиках мы тоже летаем. Любители довоенной авиации наверняка обрадуются моделям бипланов, напоминающих о Первой мировой. А поклонники послевоенной – реактивным самолетам.

Тем, кто возжелает признания своих заслуг, будут выдавать медали за игровые достижения. Фанаты же клановых войн получат доступ к глобальной карте планеты, где в борьбе за господство в воздухе сойдутся десятки гильдий и альянсов.

Под конец стоит напомнить, что готовится к выходу и World of Battleships – онлайн-игра о боевых кораблях. О ней мы вам тоже обязательно расскажем. **СИ**

MUGELLO - HYPER SILVER

TSW

RIVAGE - GLOSS BLACK MILLED SPOKES



VAIRANO SILVERSTONE MALLORY CARTHAGE VALENCIA MAX BROOKLANDS STOWE



INDY 500 NARDO SEPANG ZOLDER CADWELL LONDRINA JARAMA SNETTERTON



ROTARY FORGED WHEELS NURBURGRING RF INTERLAGOS RF DONINGTON WILLOW STRIP

Visit our website to view the complete line of TSW Wheels

TSW is dedicated to being the world's premium provider of staggered wheel applications and has more one-piece staggered wheel sizes than any other wheel brand in the world.



Волшебный фонарь

КАК ЗАМАХНУТЬСЯ НА КИНОЗАЛ, НЕ ПОКИДАЯ ДОМАШНИХ ТАПОЧЕК, И ЧТО НАМ ЗА ЭТО БУДЕТ.



EPSON EH-TW5900

Цена: 80 000 рублей
Матрица: 3 x 0,61" LCD
Разрешение: Full HD (1920x1080)
Поддержка 3D: да
Яркость: 2 000 ANSI lm
Контрастность: 20 000:1
Масштабирование проецируемого изображения: 1.6x
Проекционное расстояние (при диагонали экрана 100"): 2,95-4,8 м
Сдвиг изображения (вертикаль/горизонталь): ± 30°
Срок службы лампы (в экономичном режиме): 5 000 часов
Уровень шума: 24 дБ
Входы: 2 HDMI, композитный, компонентный, D-Sub, USB, LAN
Габариты: 420 x 365 x 138 мм

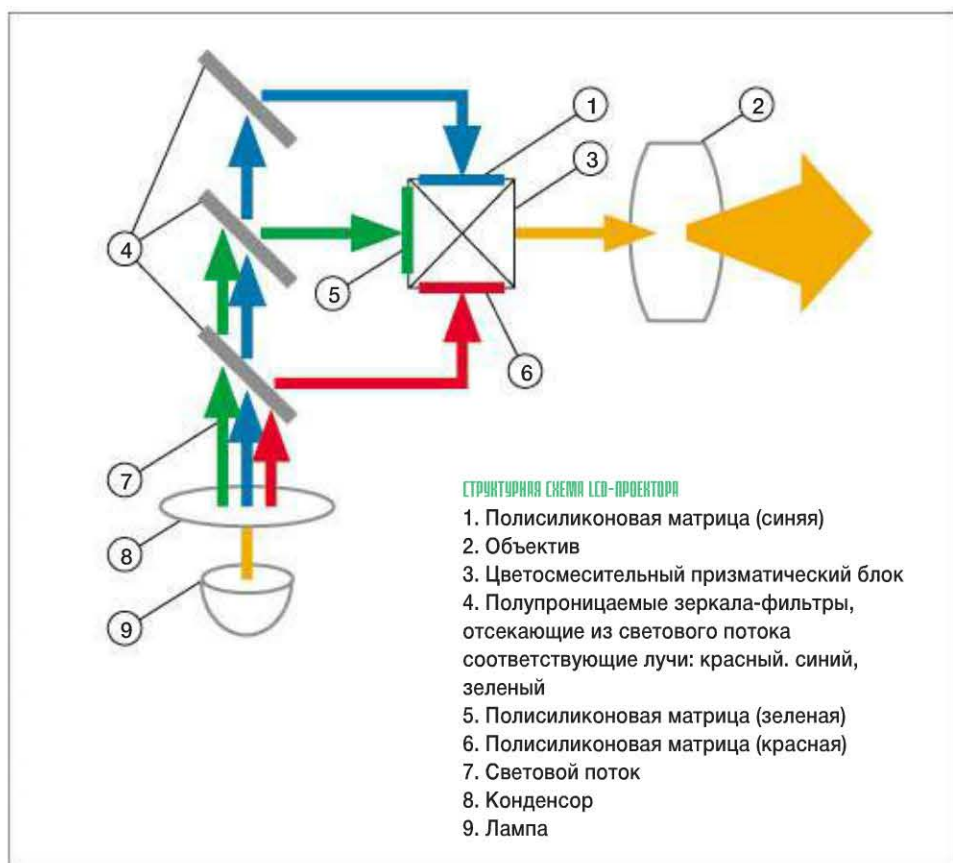
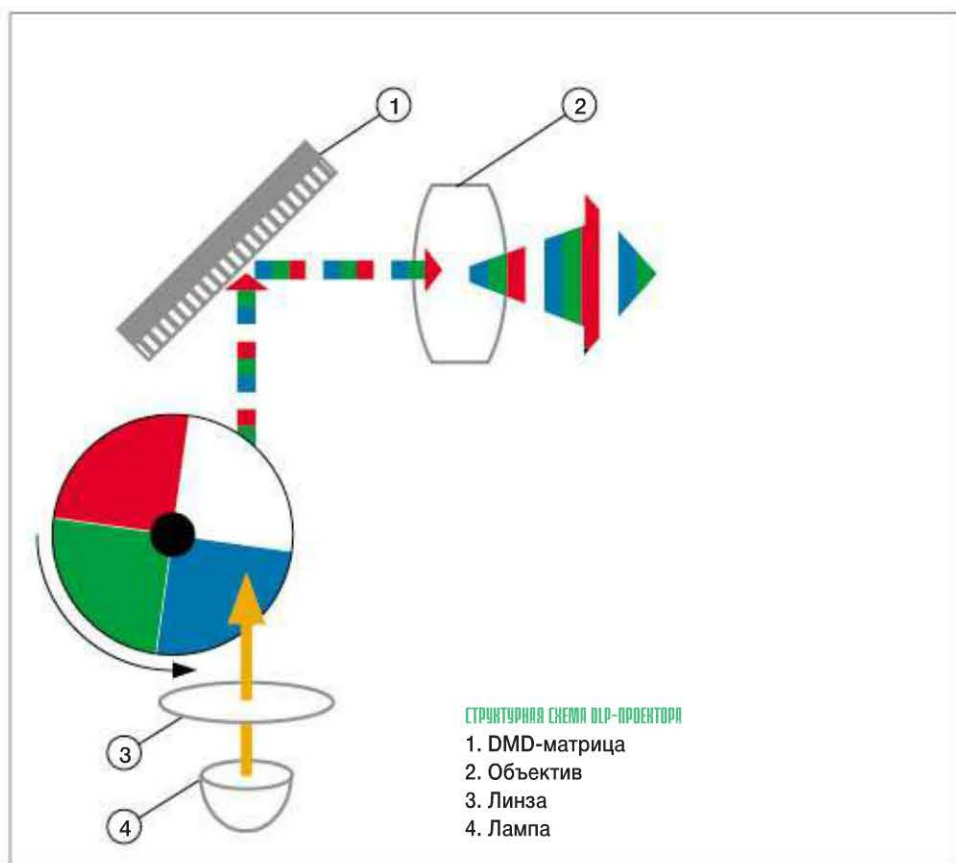
В прошлом выпуске мы рассмотрели самый, так сказать, типичный случай вывода изображения в домашних условиях. Окажется диагональ телевизора обычной или дотянется аж до шестидесяти дюймов – это, конечно, будет выглядеть круто, но, поверьте, хардкорные пацаны рано или поздно придут к проектору. Известны два главных преимущества этого способа подачи картинки. Первый – инструментальный: можно играючи в комнате 15 квадратных метров дать диагональ в сто дюймов и вообще масштабировать ее в довольно широких пределах. Второй момент также обращает к нашим эмоциям, но на другом уровне.

НАЗАД, К ЕСТЕСТВУ

Как известно, мы имеем возможность «видеть» окружающие нас предметы благодаря отраженному от них свету. Без солнца не будет видно ни луны, ни лунной дорожки на воде. Проектор обеспечивает аналогичную схему – мы видим на экране более мягкий отраженный свет, а не сияющий карнавал матрицы телевизора. Кроме того, исторически сложилось так, что мы по-прежнему воспринимаем этот процесс как мистику – хоть поход в кинотеатр, хоть диапроектор из детства. И, как ни странно, унылые презентации на бизнес-проекторах никак на это не повлияли.

МНОГО ЗВАННЫХ, НО МАЛО ИЗБРАННЫХ

Проекторов на сегодняшний день выпущено немало, какие из них годятся для наших целей? Можно, конечно, стащить из офиса упомянутый презентационник, тем более, что они достаточно компактны и доступны по цене, однако большого киносчастья с ним не сыскать. То, что сгодится для графиков в Power Point, на видеоматериале обнаружит себя искажениями цвета и грубоватой картинкой. Бизнес-проекторы зачастую слишком ярко светят – это хорошо для незатемненного помещения, но до определенных пределов – о черном цвете и его оттенках можно забыть; реальный контраст бизнес-проекторов не высок. А для чего нам нужны высокие показатели контраста? Что они описывают? Они описывают динамический диапазон между самой темной и самой яркой точками на экране. Помните главную проблему дешевых цифровых мыльниц? Снимаете вы, например, лес в солнечный день, а маленькая матрица фотокамеры не в состоянии адекватно отобразить и голубое, яркое небо, и темную листву: будет что-то одно – либо листва с выбеленным небом, либо голубое небо с черным лесом. Вот это следствие низкого динамического диапазона изображения. Поэтому, выбирая себе проектор в домашний кинотеатр, желательно ориентироваться на модели, специально заточенные под эти задачи. Каковы их признаки?



ЧТО ДОЛЖНО СТОЯТЬ?

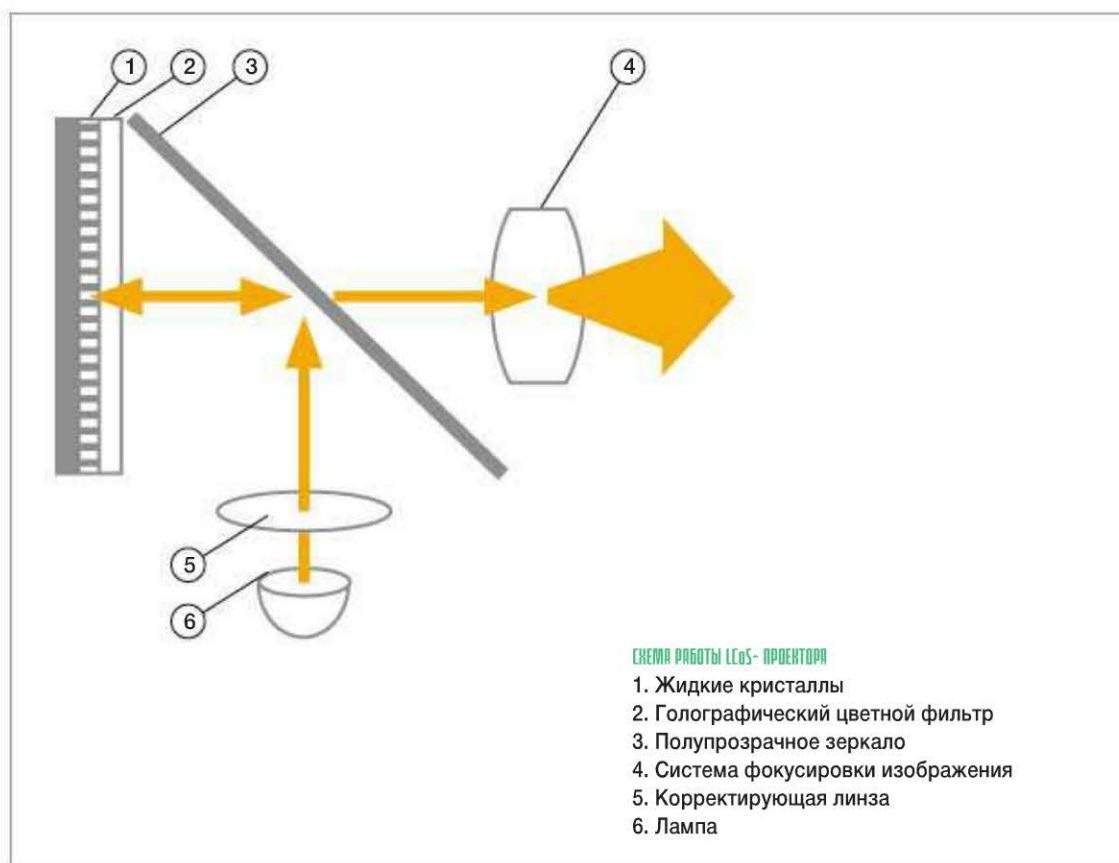
Во-первых, это матрица, она должна соответствовать киноформату 16:9. Собственно, не проблема вывести фильм и на рядовом проекторе 4:3, просто рабочая площадь его матрицы будет использоваться не полностью, что неизбежно скажется на качестве изображения. Во-вторых, разрешение проектора – раз вы смотрите HD-видео (обычная телетрансляция на большом экране будет выглядеть не очень), разрешение матрицы должно быть такое же, как у Full HD потока – то есть 1920 на 1080 точек. Если не хватает денег, а смотреть на проекторе очень-очень хочется, берите более доступные модели с разрешением HD Ready (1280x720 точек).

Световой поток у домашних видеопроекторов, как уже было сказано, делают не слишком малым и не слишком большим – в пределах 1000-2000 ANSI люменов, правда в последнее время наметилась тенденция делать яркость побольше, чтобы компенсировать потери в 3D-очках. А вот на цифры той самой контрастности, которые приводят в технических спецификациях, пристального внимания можно не обращать, как и у телевизоров. Методики измерения контраста применяются не то чтобы жульнические, но такие, что цифры там получаются огромные и к реальному видеоряду отношения не имеющие. О сравнительном уровне контраста можно судить лишь косвенно, сопоставляя цифры в модельном ряду проекторов одного и того же производителя. Нелишним также будет обратить внимание на количество цифровых входов HDMI (или хотя бы DVI) и уровень шума проектора. Никому не понравится смотреть кино с завывающим пылесосом на потолке.

ОБСЛУЖИВАНИЕ И ДРУГИЕ НЮАНСЫ

Лампы, которыми оснащаются проекторы, нуждаются в замене и стоят недешево, в дорогих моделях это может оказаться и триста долларов, и даже выше. Рабочий цикл лампы обычно составляет 2000-4000 часов. Если ежедневно смотреть кино по два-три часа, получается года три. По истечении этого срока лампа не перегорит, но снизит свою яркость ниже паспортного значения. А потом-потом за это время, возможно, вам захочется сменить не только лампу, но и сам проектор. Причем в последнее время наметилась тенденция оснащать источники света в проекторах светодиодами. В теории они более долговечные, чем лампы, да и обеспечивают более широкий цветовой охват. На практике об окончательном преимуществе светодиодов над традиционными лампами говорить рано, хотя когда-нибудь так, наверное, и случится.

Важным параметром, определяющим возможности проектора в комнате, является объектив. Как правило, все они являются зумами, позволяющими варьировать размер проецируемого изображения. На тех проекторах, что подешевле, это делается вручную. Применяется и моторизованный привод объектива через пульт ДУ, но это повышает цену проектора. Кроме того, оптическая схема позволяет осуществлять так называемый shift (т.е. смещение) изображения по вертикали и горизонтали. Это обязательно пригодится, ведь зачастую место установки проектора требует подобной коррекции. Другой момент, что у всех этих возможностей есть свои обозримые пределы, а сам объектив может быть трех видов – стандартным, длинно- и короткофокусным. Все это надо учитывать по конкретному помещению, где будет установлен проектор и экран определенной диагонали. О выборе экранов поговорим чуть ниже, а пока рассмотрим основные типы проекторов, которые придется выбирать для домашнего кинотеатра.



В ЧЕМ РАЗНИЦА?

По принципу действия проекторы делятся на три типа. Два из них – DLP и LCD, – противостоят друг другу в буквальном смысле, поскольку в DLP матрица работает на отражение света от лампы, а в LCD – на просвет. Третий тип является LCoS – гибридным, здесь LCD-матрица работает на отражение. Отчего такое разнообразие? У каждой технологии есть свои плюсы и недостатки, которые, впрочем, могут быть легко компенсированы другими факторами – быстродействием процессора, качеством оптики и т.п.

Вот, например, в DLP матрица покрыта подвижными микрзеркалами, которые отражают либо блокируют падающий свет, поступающий затем на цветное колесо с тремя базовыми цветами RGB – красный, зеленый, синий. У DLP-проекторов, как правило, нет проблем с контрастностью и оттенками черного цвета, но часть зрителей может нервничать из-за характерной «радуги» на контрастных объектах – например в черно-белом кино или титрах на черном фоне. Это инерция зрения так срабатывает на работу цветного колеса – потому что на экран поочередно проецируется изображение в каком-то одном из базовых цветов. Чтобы минимизировать эффект «радуги», разгоняют цветное колесо, ставят на нем секторы из дополнительных цветов, но лучше всего, когда вместо одного DLP чипа ставят три – по одному на каждый цвет триады RGB. Такие машины показывают сногшибательно, но, увы, стоят уже больших денег. На DLP-проекторах специализируются такие производители, как Acer, BenQ, InFocus, Optoma, Samsung, Vivitek и дорогой high end – SIM2 и Christie. Единственный производитель DLP-чипов – американская компания Texas Instruments, которая сидит на патенте и никому его не доверяет.

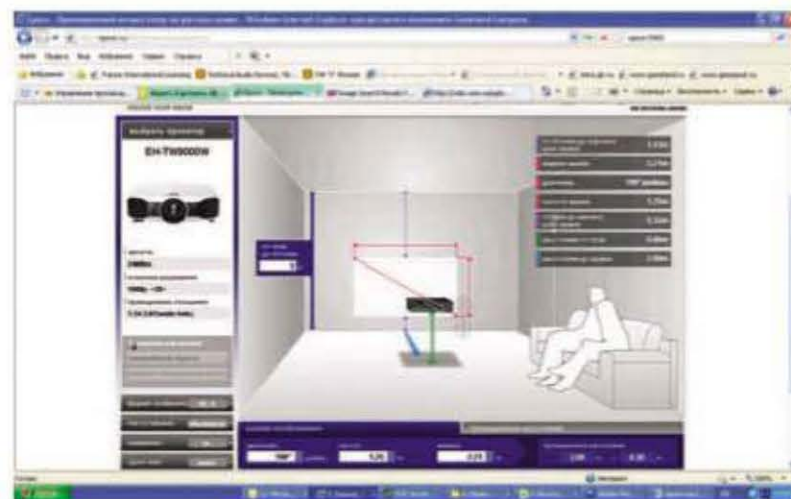
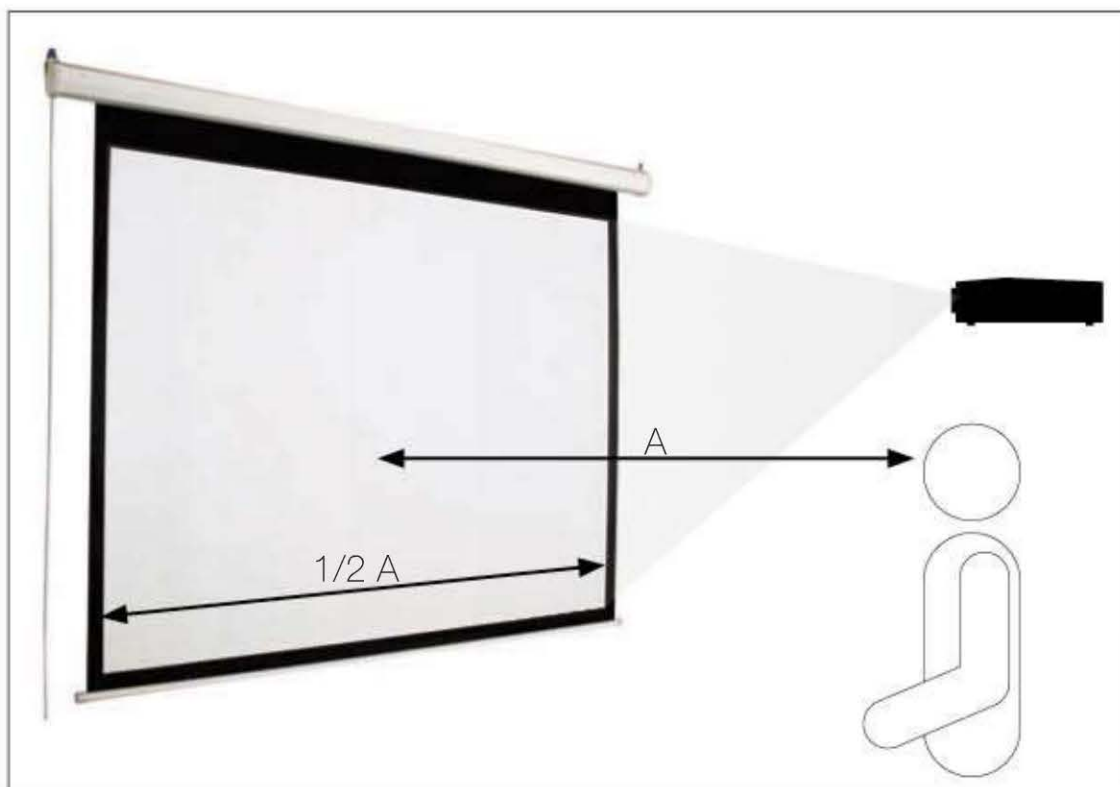
Фактуру изображения проекторов на жидкокристаллических матрицах можно уподобить LCD-телевизорам, а DLP – плазмам. На статичной картинке LCD-проекторы да-

ют более четкое изображение и в целом демонстрируют лучшую эффективность сохранения светового потока, который не теряется на фильтрах цветного колеса, как у DLP-моделей. Сегодня в подавляющем случае используется связка из трех матриц – так называемый 3LCD (по каждой матрице на цвет триады RGB). В принципе, в бюджетном секторе эта технология сделала много успехов, но слишком требовательные любители проекционного видео все-таки попеняют жидким кристаллам,

SIM2 GRAND CINEMA C3X LUMIS

Цена: 1 560 000 рублей
Матрица: 3 x 0,95" DLP чипа DarkChip4
Разрешение: Full HD (1920x1080)
Яркость: 1200-3000 ANSI lm
Контрастность: 35:000:1
Масштабирование проецируемого изображения: 1,2x, 1,3x, 1,5x (в зависимости от объектива)
Проекционное расстояние (при диагонали экрана 100"): 2,4-2,95 м (объектив T1); 3,1-4,14 м (объектив T2); 4,56-6,84 м (объектив T3)
Сдвиг изображения (вертикаль): + 50°
Входы: 2 HDMI, композитный, компонентный, S-video, RGBHV, LAN, USB, RS232
Энергопотребление: 350 Вт
Габариты: 435 x 190 x 430 мм





On-line калькулятор расчета проекционных расстояний на сайте Epson

работающим на просвет, – неидеальные контраст и оттенки черного цвета. Основным поставщиком LCD-матриц является Epson, он же производит и львиную долю рынка LCD-проекторов. Кроме него найдутся удачные проекторы у Sanyo (модель которого PLV-Z4000 я всячески рекомендую, если найдете) и Panasonic, который нынче прикупил себе Sanyo и закрыл ей подразделение домашних проекторов, оставив лишь профессиональный сектор.

КТО КРУЧЕ?

Не все производители блюдут концептуальную чистоту риз. Некоторые, например, Mitsubishi, имеют как DLP, так и LCD-проекторы и даже LCoS-модели. Но истинными законодателями мод третьей, гибридной технологии следует считать не Mitsubishi, а JVC и Sony. Правда, Sony называет ее по-своему – SXRD, а JVC по своему – D-ILA, но суть остается та же. Кремниевая матрица работает на отражение по сложному алгоритму с поляризацией и точной привязкой пикселя к координатной сетке. На сегодняшний момент, пожалуй, это самая прогрессивная технология, позволяющая обеспечить на матрице максимальную плотность пикселей и достичь, в частности разрешения 4K (4096x2160), в четыре раза превосходящее Full HD, совсем недавно бывший предел мечтаний для многих устройств видеотображения. Сейчас 4K – это профессиональный стандарт цифрового кинопроизводства. Даже Epson выпустил пару моделей с отражающими матрицами, хотя всячески открешивается от сравнения технологии с Sony и JVC. Неплохие проекторы на основе LCoS демонстрирует и LG, да все толком не наладит их серийные поставки. Также неудивительно, что эти проекторы зарекомендовали себя с поддержкой 3D наилучшим образом. Активные очки, трансмиттер, 120 Гц – все как у телевизоров. Правда, для 3D-режима потребуется невялый световой поток, чтобы компенсировать его потери на затворных очках, так что шум от вентилятора охлаждения будет более заметным.

Главный недостаток LCoS – пока что цена на проекторы остается, скажем так, «выше средней» – от 150 тысяч рублей и выше. Да и световой поток не самый высокий среди конкурентов, так что при своих достоинствах такие проекторы довольно критичны к затемнению помещения. И хотя мое сердце принадлежит картинке трехчиповых DLP-моделей, даже тех, которые стары и нынче не выпускаются, разумом я понимаю, что сегодня за образцовым качеством видео следует обращаться к D-ILA и SXRD. Причем бросаться на самые начальные LCoS модели я бы не советовал, а вот если хватит денег на хотя бы на JVC DLA-X7, то я вас сердечно поздравляю.



JVC DLA-X7-BE

Цена: 400 000 рублей
Матрица: 3 x 0,7" D-ILA
Разрешение: Full HD (1920x1080)
Поддержка 3D: да (очки и передатчик опционально)
Яркость: 1300 ANSI lm
Контрастность: 70 000:1
Масштабирование проецируемого изображения: 2x
Проекционное расстояние (при диагонали экрана 100"): 2,95-4,8 м
Сдвиг изображения (вертикаль/горизонталь): ± 80° / ± 34°
Уровень шума: 20 дБ (2D режим)
Входы: 2 HDMI, композитный, D-Sub, LAN, RS232
Энергопотребление: 350 Вт
Габариты: 455 x 179 x 472 мм

ПУНКТ НАЗНАЧЕНИЯ

И в заключение об экранах. Из авторитетных производителей с широким ценовым охватом и стабильным качеством следует отметить Draper и Projecta. Среди россыпи предлагаемых форматов для киноужд желательны пропорции 16:9. По классическим правилам ширина полотна не должна превышать половины расстояния до зрителей, но их можно и слегка нарушить, тем более для игровых сетов. Понятное дело, что идеальная комната с видеопроектором должна быть без окон. В городских квартирах придется предусмотреть максимально возможное затемнение с их стороны. Если вы не уверены в стопроцентном затемнении комнаты, выбирайте не белый, а серый экран с коэффициентом отражения 0,8. Он немного снизит яркость картинки, зато она не потеряет в контрасте, а краски останутся сочными. А белое полотно лучше оставить для глухих комнат. Если хотите гарантированной жесткости полотна без волн на поверхности – берите модель постоянного натяжения в раме. Но она не слишком практична в квартире, так что придется выбирать что-то из рулонных, но помните, что за дополнительный комфорт придется опять платить. Увеличат цену и электропривод с ДУ, и системы постоянного натяжения на петлях. Таким образом, цена на хороший топовый экран может дотянуться до 80 тысяч рублей и больше. А может не превышать 300 долларов, если не гнаться за наворотами.

Если почувствовали, что тема домашнего кинотеатра вас реально бодрит, не забудьте изучить более изощренные варианты инсталляции – акустически прозрачные экраны с микроперфорацией и полотна обратной проекции. Первые позволят спрятать колонки за экран, а с помощью вторых вы сможете отправить туда целый проектор. Приятного просмотра! **СИ**

Хорошие вещи для современной жизни



КОМПАНИЯ «ИННОВА» СООБЩИЛА О ГОТОВНОСТИ К ЗАПУСКУ МАСШТАБНОГО ОБНОВЛЕНИЯ ОДНОГО ИЗ САМЫХ ПОПУЛЯРНЫХ ОНЛАЙН-ПРОЕКТОВ. ЕЩЕ БОЛЕЕ ПРЕКРАСНАЯ, ЧЕМ РАНЬШЕ, AION 3.0 СТАРТУЕТ НА РОССИЙСКИХ СЕРВЕРАХ В МАРТЕ 2012.

Этого обновления в России ждали с придыханием по нескольким причинам и все сразу, – как опытные игроки, так и те, кто только начинает осваиваться в бескрайнем мире Aion. Старожилы из нововведений выделяют подъем планки, ограничивающей развитие персонажей теперь 60 уровнем и заметное расширение вселенной игры новыми территориями и множеством данжей (временных зон, в которых значительно ускоряется «прокачка»). Для новичков заработает специальный интегрированный сервер, общий сервер для игроков ниже 50-го уровня.

В Aion 3.0 вводится система собственных домов, которые можно будет не только приобрести, но и обставить по собственному вкусу. Перемещаться быстрее по заметно расширившемуся миру помогут четыре новых вида маунтов – летающие киты, скоростные байки, легкое облако и напоминающие динозавров Гаттинны.

«Aion 3.0 – не простое обновление. Отличий настолько много, что это, скорее, новая игра. Но, в то же время, это лишь первый шаг в истории Aion, которая вскоре обретет еще большую динамику и небывалую гибкость», – комментирует будущий релиз Ольга Константинова, комьюнити-менеджер проекта.



В КОНЦЕ ЯНВАРЯ В МОСКВЕ, В ФИРМЕННОМ МАГАЗИНЕ ADIDAS «ОЛИМП» БЫЛО ПРЕДСТАВЛЕНО НОВОЕ ПЕРЕИЗДАНИЕ КУЛЬТОВЫХ КРОССОВОК, КОТОРЫЕ ВПЕРВЫЕ БЫЛИ ВЫПУЩЕНЫ В 1984 ГОДУ, А ПОСЛЕ ОЛИМПИЙСКИХ ИГР 1988 ГОДА СТАЛИ МОДНЫМ АКСЕССУАРОМ ДЛЯ ПРЕДСТАВИТЕЛЕЙ САМЫХ РАЗНЫХ СУБКУЛЬТУР.

В своём вступительном слове Марк Ле Ру, бренд-директор adidas в России, объяснил, в чем заключается суть глобальной кампании «all originals начни движение», ориентированной на молодых и активных поклонников бренда. Главная цель – поддерживать творческое движение и тех людей, которые каждый день двигаются вперёд, достигают новых высот, реализуются и самосовершенствуются. Самая интересная часть кампании – это создание креативной студии ADIDAS Originals MoveMakers CREATIVE STUDIO по четырем направлениям – мода, фотография, спорт и DJ. Творческие проекты-победители независимого голосования на сайте получают путевку в такую студию, где профессионалы помогут их создателям воплотить свои задумки в реальность. Зарегистрироваться в сообществе Movemakers и узнать подробности кампании можно уже сейчас на сайте www.movemakers.ru.

Собственно кроссовки серии ZX всегда выделялись не только модным дизайном, но и высокотехнологичностью используемых материалов. Как объяснил прессе Дмитрий Осмес, куратор интерактивной выставки FACES&LACES, в свое время ZX завоевали доверие представителей субкультур небывалой практичностью и надежностью.

Коллекция ZX 750 появилась в фирменных магазинах adidas Originals и некоторых торговых центрах в январе 2012 года. Модель представлена в 13 цветовых решениях и по цене от 4490 до 4990 рублей.

ИГРА
AION 3.0

КРОССОВКИ
ADIDAS ORIGINALS ZX 750

ТЕЛЕФОН SAMSUNG GALAXY S ADVANCE



НОВЫЙ СМАРТФОН РАЗРАБОТАН СПЕЦИАЛЬНО ДЛЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ, КОТОРЫМ ВАЖНЫ ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ И ВЫСОКАЯ СКОРОСТЬ МОБИЛЬНОГО ИНТЕРНЕТА.

Samsung Galaxy S Advance оснащен двухъядерным процессором с частотой 1,0 ГГц и поддерживает работу в сетях HSPA со скоростью передачи данных 14,4 Мбит/сек. Samsung Galaxy S Advance удобен в управлении и оптимально поддерживает работу в режиме многозадачности. Экран Super AMOLED с диагональю 4 дюйма гарантирует потрясающее качество изображения. Дисплей обеспечивает естественную цветопередачу и позволяет наслаждаться просмотром четких и ярких фотографий и видеороликов, снятых при помощи 5 Мпикс камеры устройства.

Samsung Galaxy S Advance работает на платформе Android 2.3 (Gingerbread) с фирменным интерфейсом Samsung TouchWiz. Благодаря коммуникационному сервису по об-

мену мгновенными сообщениями ChatON, пользователи могут всегда оставаться на связи с друзьями и близкими. Кросс-платформенный сервис ChatON объединяет всех пользователей мобильных телефонов в единое сообщество, где телефонные номера используются вместо имен пользователей и паролей. ChatON позволяет с легкостью обмениваться мгновенными сообщениями, общаться в групповых чатах и делиться разнообразным контентом: изображениями, видеороликами, голосовыми заметками, контактами, данными календаря.

Фирменный сервис Samsung «Музыкальный портал» открывает доступ к более чем 1 миллиону композиций российских и зарубежных исполнителей и дает возможность полностью персонализировать каталоги музыки пользователей. Сервис «Книги и пресса» содержит более 60 тысяч электронных книг, а также более 4 тысяч журналов и газет на 47 языках, в том числе русском. В феврале 2012 года смартфон поступит в продажу в России.



Hardware

NEWS

ТЕОРИЯ БОЛЬШОГО ВЗРЫВА!
СИСТЕМНАЯ ПЛАТА MSI BIG BANG-XPOWER II ОТ MSI



MSI ВЫПУСКАЕТ ЭКСТРЕМАЛЬНУЮ СИСТЕМНУЮ ПЛАТУ BIG BANG-XPOWER II.

Компания MSI обновила модельный ряд топовых системных плат для разгона, имя ей Big Bang-XPower II. Флагман линейки основан на системной логике Intel X79 Express и стал полноправным преемником Big Bang-XPower на чипсете Intel X58 Express.

MSI Big Bang-XPower II совместима с новейшими процессорами под разъем LGA2011 и поддерживает 4-канальный режим работы оперативной памяти DDR3-2400(OC). Наличие восьми DIMM-разъемов позволяет установить до 128 Гбайт ОЗУ. Под графические нужды выделено четыре слота PCI Express 3.0 x16. На плате предусмотрено еще три слота PCI Express 2.0 x16. Плата совместима с 4-way NVIDIA SLI и AMD CrossFireX. Среди особенностей платы стоит выделить 22-фазную схему питания, которая позволяет обеспечить комплектующие мощностью аж 770 Вт. Для повышения стабильности напряжения используются схемы DrMOS II. В плате используются самые лучшие компоненты, о чем свидетельствует принадлежность компонентов питания к стандарту Military Class III. Функция PCI-E CeaseFire позволяет включать и выключать графические карты, что удобно при проведении тестов с несколькими GPU, кнопка Direct OC поможет провести настройку частот базовой шины ЦП, а V-Check Points – измерить напряжение ЦП, ОЗУ и чипсета при помощи мультиметра. Для подключения периферийных устройств доступны USB-порты версии 3.0 и 2.0, а также FireWire. Дисковая подсистема насчитывает шесть SATA 3.0 и еще четыре порта SATA 2.0.

О цене MSI Big Bang-XPower II данных нет, но будьте уверены, она будет под стать характеристикам!

БОЛЬШЕ ПРОЕКТОВ, ХОРОШИХ И РАЗНЫХ
RAZER PROJECT FIONA ПРИЗВАН ПЕРЕВЕРНУТЬ ИГРОВОЙ МИР



RAZER НЕ ПЕРЕСТАЕТ УДИВЛЯТЬ НАС, В ЭТОТ РАЗ НАМ ПРЕДСТАВИЛИ КОНЦЕПТ-ДИЗАЙН ИГРОВОГО ПЛАНШЕТА. ВСТРЕЧАЕМ PROJECT FIONA. ОТ ПРОЧИХ ПЛАНШЕТОВ ЕГО ОТЛИЧАЕТ МОЩНЕЙШАЯ НАЧИНКА И АКЦЕНТ НА ТРЕБОВАТЕЛЬНЫЕ 3D-ИГРЫ, А НЕ КАЗУАЛЬНЫЕ ПОГРЕМУШКИ.

Как и в случае с Razer Blade, компания решила сотрудничать вместе с Intel, чтобы воспользоваться мощностью процессора Core i7 третьего поколения. О том, будет ли использоваться дискретная графика, информации нет.

Философия инженеров Razer была проста, большинство современных игр изначально заточено под работу с геймпадом и очень даже пригодно к планшетной концепции.

Для Project Fiona был разработан принципиально новый гибридный интерфейс пользователя, благодаря двум встроенным игровым контроллерам с ультраточными аналоговыми джойстиком, Project Fiona работает с играми, ориентированными на использование геймпада без дополнительных настроек. А таких игр становится все больше и больше... Кроме вышеозначенных игровых контроллеров в наличии акселерометр и сенсорный экран, что позволит разработчикам воспользоваться преимуществами гибридного управления игровым процессом. Любопытен и тот факт, что разработчики не забыли про систему обратной отдачи, которая сделает впечатления от игр еще более яркими.

Увы, Project Fiona выйдет не скоро, придется подождать до конца года, а то и до начала 2013, зато ожидаемая цена уже известна: 31500 руб.

СВЕРХКОМПАКТНЫЙ ИГРОВОЙ ПК

ALIENWARE X51 – МОЩНАЯ МОБИЛЬНАЯ НАЧИНКА

ALIENWARE, НЫНЕ ПРИНАДЛЕЖАЩАЯ КОМПАНИИ DELL, ВЫПУСТИЛА ИНТЕРЕСНЫЙ КОМПЬЮТЕР – ALIENWARE X51. ОН СТАЛ, ПОЖАЛУЙ, САМЫМ КОМПАКТНЫМ ИГРОВЫМ НАСТОЛЬНЫМ КОМПЬЮТЕРОМ.

Alienware X51 использует за основу плату на базе Intel H61 Express форм-фактора mini-ITX, процессор Intel Core i7-2600/i5-2320/i3-2120, видеокарту NVIDIA GeForce GT 545/GTX 555 с 1 Гбайт памяти и до 8 Гбайт оперативной памяти. Радует наличие поддержки Wireless-N и обычного GbLAN для доступа в Интернет. Для вывода графики используется HDMI 1.4, есть два порта USB 3.0 и еще шесть USB 2.0. Кодек High-Definition 7.1 Performance Audio с поддержкой WAVES MAXX гарантирует отличное качество звука. В систему устанавливается жесткий диск емкостью до 1 Тбайт и пишущий оптический привод (DVD или Blu-Ray). В качестве операционной системы вполне ожидаемо выступает Windows 7 Home Premium.

Шасси Alienware X51 сочетает в себе функциональность и стиль. Матовая отделка, интеллектуальная система подсветки, управляемая с помощью AlienFX, возможность установки корпуса как горизонтально, так и вертикально, делают новинку универсальной и продуманной.

Комплект поставки включает центр управления Alienware Command Center, предоставляющий доступ к эксклюзивным приложениям и элементам управления, включая упомянутый выше модуль AlienFX, и систему управления питанием AlienFusion. Модуль AlienAdrenaline дает возможность создавать уникальные игровые профили. Размеры и вес диковинки составляют 343x95x318 мм и 5.49 кг, соответственно. Ориентировочная розничная стоимость Alienware X51 стартует с отметки 37 тыс. рублей.



НЕ БЫЛИ МЫ НА ВАШЕМ ТАЙТИ

AMD RADEON HD 7970 – НОВЫЙ ЦАРЬ ГОРЫ



В ТО ВРЕМЯ, ПОКА NVIDIA ГОТОВИТ СЕРИЮ НОВЫХ ГРАФИЧЕСКИХ ПРОЦЕССОРОВ KEPLER, AMD ВЗЯЛА ИНИЦИАТИВУ В СВОИ РУКИ И ПОКАЗАЛА ВСЕМУ МИРУ GPU С КОДОВЫМ ИМЕНЕМ ТАИТИ – RADEON HD 7970.

Radeon HD 7970 с 3 Гбайт памяти на борту относится к новому семейству Southern Islands, которое включает Tahiti (hi-end), Pitcairn (middle-end) и Cape Verde (low-end). Главной изюминкой стало использование архитектуры Graphics Core Next или просто GCN. За этой аббревиатурой скрывается многое и среди прочего вычислительный блок Compute Unit, объединяющий в себе векторные и скалярные блоки с собственным планировщиком. Это позволит сделать GPU ну очень мультизадачным. Tahiti состоит из 4.3 млрд транзисторов, прошлый топ в лице Cayman мог похвастаться лишь 2.6 млрд. Число универсальных шейдерных процессоров и текстурных блоков возросло с 1536/96 до 2048/128 шт., тогда как численность блоков растровых операций застыла на отметке 32 шт. Частота графического ядра составляет 925 МГц вместо прежних 880 МГц. Объем GDDR5-памяти увеличился до 3 Гбайт, а вместе с этим и ширина шины памяти (384 бит).

Tahiti значительно прибавил в скорости тесселяции, она возросла до 4-х раз, кроме этого пополнился над анизотропной фильтрацией, которая, по мнению инженеров компании, стала идеальной. При этом подобные метаморфозы не влияют на скорость.

Кстати, Radeon HD 7970 – первая видеокарта с поддержкой PCI Express 3.0. Размеры практически не изменились (278x100x38 мм). Стоимость платы – \$550.

УНИВЕРСАЛЬНЫЙ И ТИХИЙ

КУЛЕР ДЛЯ НОВЕЙШИХ ВИДЕОКАРТ AMD ОТ ARCTIC



НЕ УСПЕЛА AMD ВЫПУСТИТЬ СВОЙ ФЛАГМАНСКИЙ RADEON HD 7970, КАК КОМПАНИЯ ARCTIC ОТПОРТОВАЛА ОБ АНОНСЕ СИСТЕМЫ ОХЛАЖДЕНИЯ ACCELERO XTREME 7970. И НЕ ЗРЯ, ВЕДЬ СУДЯ ПО ПЕРВЫМ ТЕСТАМ AMD НЕ СТАЛА ПЕРЕРАБАТЫВАТЬ КУЛЕР, И ПРИ ВЫСОКИХ НАГРУЗКАХ ЕГО ЕДВА ЛИ МОЖНО НАЗВАТЬ ТИХИМ (ДО 70 ДБА ПРИ ТЕСТЕ В FURMARK).

Accelero Xtreme 7970 использует систему из трех 92-мм вентиляторов, работающих на частоте до 2000 об/мин, при этом уровень шума достигает отметки 24.4 дБа. Алюминиевый радиатор насчитывает 84 ребра толщиной 0.3 мм каждое, они пронизаны пятью тепловыми трубками из меди, которые сходятся у медного же основания. Система потребляет порядка 4.32 Вт, вес и размеры составляют 653 г, 288x104x54 мм. Впечатляющая конструкция способна справиться с тепловыделением до 300 Вт (Radeon HD 7970 при пиковой нагрузке выделяет не более 210 Вт). Комплект поставки включает необходимые радиаторы для памяти, элементов питания, а также фирменную термопасту и скребок для ровного нанесения оной.

Кулер от Arctic, конечно же, совместим далеко не только с данной моделью видеокарты, список включает также Radeon HD 79x0/78x0, Radeon HD 69x0/68x0/6790 и даже несколько карт из 5-й серии. Цена вопроса – \$98.



ДЛЯ ЛЮБИТЕЛЕЙ КЛАССИЧЕСКОЙ ЗВУКОВОЙ СХЕМЫ 2.0 КОМПАНИЯ EDIFIER ПРЕДСТАВИЛА СРАЗУ ДВЕ ПАРЫ ДОБРОТНОЙ АКУСТИКИ.

Начнем с Edifier R1500TM. По заявлениям разработчиков, акустика обеспечивает «подробное звучание с высоким разрешением», интересной особенностью ее стало наличие качественного микрофонного входа с независимым регулятором громкости. Схема двухполосная и включает 120-мм НЧ-динамик и 18-мм ВЧ-динамик, обеспечивающие суммарную мощность 14 Вт на каждый сателлит. Основой корпуса стал MDF-материал, магнитное экранирование на месте. Для улучшения качества звука сигнал, поданный на разъемы RCA, обрабатывается схемой динамического повышения высоких частот, специально разработанной для мультимедиа нужд. Соотношение сигнал-шум > 80 дБа, диапазон воспроизводимых частот: 20 Гц – 20 кГц. Размеры активной и пассивной колонки несколько отличаются: 151x252x228 мм и 148 x252x214 мм, соответственно. Вес системы – 7.2 кг.

Младшая модель – Edifier R900T – обладает мощностью 2x5 Вт, со старшей ее сближает двухполосная схема, экранирование и корпус из MDF. Для подключения источника сигнала доступен 3.5-мм стерео RCA или RCA-to-RCA вход. Из органов управления есть регулятор громкости и уровня басов. Соотношение сигнал-шум ≥ 90 дБа, частотный диапазон – 50 Гц – 20 кГц. Размеры сателлитов: 140x226x197 мм.

Стоимость R900T находится на уровне \$46, о старшей данных нет.



WEXLER.BOOK T7006 – СИМПАТИЧНАЯ ЭЛЕКТРОННАЯ КНИГА С ЦВЕТНЫМ 7-ДЮЙМОВЫМ СЕНСОРНЫМ ЭКРАНОМ С LED-ПОДСВЕТКОЙ И ФУНКЦИЕЙ MULTI TOUCH ПОД УПРАВЛЕНИЕМ ОС ANDROID 2.2.

В качестве основы используется процессор ARM9 (640 МГц). Дисковое пространство объемом 4 Гбайт позволяет записывать и хранить немалое количество электронных книг, музыки, видео, а также загружать приложения из Android Market. Конечно, любителям музыки и фильмов будет мало места, но решить «квартирный вопрос» поможет разъем под карты формата MicroSD (до 32 Гбайт).

Использование системы Android дает практически безграничные возможности по расширению возможностей и функций устройства, так что переживать за всеядность WEXLER.BOOK T7006 не приходится, в наличии поддержка форматов от простого TXT до PDF, возможность проигрывать видео и прослушивать аудиозаписи любых форматов. Приятным дополнением стала возможность подключения внешних USB-устройств, включая накопители и 3G-модемы. Есть ТВ-выход и G-сенсор для определения положения устройства, 3.5-мм разъем под наушники и встроенный динамик, Wi-Fi.

Аккумулятор (3000 мАч) обеспечивает более 4.5 часов работы рядом с включенным модулем Wi-Fi. Традиционно с устройством поставляются книги серии «Вселенная Метро 2033». WEXLER.BOOK T7006 выполнена в металлическом корпусе и поставляется в кожаном чехле, габариты – 194x130x13 мм, вес – 315 г. Ориентировочная цена – 3999 руб.

ДВОЕ ИЗ ЛАРЦА!

ПАРА НАБОРОВ АКУСТИКИ КЛАССА 2.0 ОТ EDIFIER

ИСТИННО ВСЕЯДНАЯ КНИГА

WEXLER.BOOK T7006 – ЭЛЕКТРОННАЯ КНИГА НА ANDROID



Игры на коленках

СТОИМОСТЬ НОУТБУКОВ НЕУКЛОННО ПАДАЕТ, А АССОРТИМЕНТ ИХ, НАОБОРОТ, РАСТЕТ. МАССА КОМПАНИЙ, ПРЕДСТАВЛЕННАЯ НА НАШЕМ РЫНКЕ, ПРЕДЛАГАЕТ МОДЕЛИ ПОД ЛЮБЫЕ ЗАДАЧИ. НУ А РАЗ ИТ-ИНДУСТРИЯ ВО МНОГОМ ДВИЖЕТСЯ БЛАГОДАРЯ ИГРАМ, ТО МЫ РЕШИЛИ ПРОВЕРИТЬ, НАСКОЛЬКО ГОТОВЫ ПРОИЗВОДИТЕЛИ МОБИЛЬНЫХ КОМПЬЮТЕРОВ К ПОДОБНЫМ НАГРУЗКАМ. ДЛЯ ЭТОГО МЫ ОТОБРАЛИ 9 КРАСАВЦЕВ-ПРЕТЕНДЕНТОВ И РЕШИЛИ ИХ ХОРОШЕньКО «ПОМУЧИТЬ» В НАШЕЙ ТЕСТОВОЙ ЛАБОРАТОРИИ.

СПИСОК ТЕСТИРУЕМОГО ОБОРУДОВАНИЯ:

Acer Aspire 8951G	MSI GT680R
Alienware M17X	MSI GT780R
ASUS G74Sx	Sony VAIO VPC-F21Z1R
HP Envy 17-1120er	Toshiba Qosmio F750-113
HP Pavilion dv7-5000er	

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Раньше ноутбуки подразделялись на ультракомпактные, обычные и DTR-устройства, они же замена настольному компьютеру. На нынешний момент мощность лэптопного «железа» и возможности инженеров настолько изменили рынок, что маленький компьютер может дать фору серьезному и тяжелому монстру. Но все же есть что-то общее у игровых компьютеров: в первую очередь это, конечно же, горячее «железо». Оно не может быть холодным по определению, так как мощности его должно хватить, чтобы обеспечить комфортную игру на лучших настройках. Кроме того, надо понимать, что играть на крохотном экране неудобно, поэтому все геймерские ноутбуки оснащены дисплеями с диагональю от 15 дюймов и более. Мышь и прочие дополнительные органы управления каждый игрок будет подбирать самостоятельно, равно как и наушники.

Для проверки производительности компьютеров мы воспользовались рядом бенчмарков, которые уже завоевали наше доверие и позволят в численном эквиваленте определить возможности встроенного «железа». Так, мы воспользовались утилитой PCMark Vantage для выяснения общей производительности системы. Вторым тестом стал 3DMark Vantage, из которого мы выписали значения CPU и GPU для более детального сравнения ноутбуков между собой в DX10-приложениях. Игровые бенчмарки были представлены в следующем виде: Resident Evil 5, Lost Planet 2 и Heaven, причем в последнем мы зафиксировали как общий балл, так и среднее количество FPS. За связку процессор-память, а также за производительность самого процессора отвечали тесты Super Pi 1m, wPrime 32m и WinRAR.

Несмотря на то, что геймерские ноутбуки больше предназначены для стационарной работы вблизи розетки, мы замеряли время автономной работы при помощи утилиты Battery Eater. Кроме того, мы оценивали эргономику и функциональность каждого мобильного компьютера. Немаловажным, хотя и не столь значимым, как производительность, параметром является внешность устройства.



8

ОЦЕНКА

цена: 43 000 руб.

ACER ASPIRE 8951G

Компания Acer наводнила рынок своими ноутбуками, причем устройства этой компании встречаются во всех сегментах. Особенно радует стоимость изделий, так как очень недурную производительность можно получить в полтора, а то и в два раза дешевле, чем у конкурентов. Отметим, что Acer еще не забыла про интерфейс FireWire и единственная разместила этот разъем. В остальном ноутбук тоже не отстает и демонстрирует наличие современных разъемов USB 3.0 и eSATA. Особенно удивило наличие сразу двух жестких дисков по 750 Гбайт – тенденция установки пары хардов налицо, а пользователи только в выигрыше.

Сразу 16 Гбайт оперативки хватит за глаза для Windows 7. Оптический привод представлен комбо-приводом с возможностью чтения BD-дисков. Надо также отметить, что Acer оснастила компьютер рекордным по диагонали дисплеем – больше 18 дюймов, а это максимум в нашем сегодняшнем тесте. Очень интересной фишкой является съемная панель-тачпад: она работает по радиоканалу и может выступать в качестве пульта ДУ: на нем также подсвечиваются мультимедийные кнопки при активации нужного режима.

info

Дисплей: 18.4", LED-подсветка

Процессор: Intel Core i7-2630QM, 2 ГГц

ОЗУ: 16 Гбайт, DDR3-1066

Жесткий диск: 1.5 Тбайт (750+750 Гбайт)

Оптический привод: Blu-Ray/DVD

Графический адаптер: NVIDIA GeForce GT 555M, 2048 Мбайт

Сетевые адаптеры: IEEE 802.11b/g/n, Gigabit Ethernet, Bluetooth 3.0

Дополнительно: биометрический сенсор

Интерфейсы: FireWire, HDMI, VGA, 3x USB2.0, 1x USB 3.0, комбинированный eSATA/USB

Поддержка карт памяти: MMCplus, MS, MS PRO, MMC, SD, xD-Picture Card

Емкость батареи: 6000 мАч

Габариты: 39x440x295 мм

Вес: 3.8 кг



10

ОЦЕНКА

цена: 85 000 руб.

DELL ALIENWARE M17X

Геймерское подразделение компании Dell выпускает не просто мобильные компьютеры, а Игровые Ноутбуки – именно так, с большой буквы. Коробка, которая займет половину багажника хэтчбека, вмещает в себя большой ноутбук, бокс с 3D-очками, коврик и массу инструкций. Ноутбук своим дизайном производит невероятное впечатление, а добавляет восторга светящийся логотип пришельца на основной крышке. Во время работы кнопка питания в виде головы все того же пришельца переливается разными цветами.

Производительность же «железа» такова, что охлаждать его приходится двумя вентиляторами, которые выдувают весь жар с обратной стороны корпуса. Набор мультимедийных кнопок подсвечивается отдельной рамкой, так что в темноте их найти не составит труда. К ноутбуку можно подключить многоканальную акустику, как аналоговыми проводами, так и по оптическому каналу. Еще одна приятная мелочь: на аккумуляторе есть светодиодный индикатор уровня заряда, который работает без включения ноутбука.

info

Дисплей: 17.3"
Процессор: Intel Core i7-2720QM, 2.5 ГГц
ОЗУ: 8 Гбайт, DDR3-1333
Жесткий диск: 1.5 Тбайт (750+750 Гбайт)
Оптический привод: щелевой DVD
Графический адаптер: NVIDIA GeForce GTX 460M, 1536 Мбайт
Сетевые адаптеры: IEEE 802.11b/g/n, Gigabit Ethernet, Bluetooth 3.0
Дополнительно: 3D-очки
Интерфейсы: HDMI 1.4, HDMI 1.3, miniDP, VGA, 2x USB2.0, 2x USB 3.0, комбинированный eSATA/USB
Поддержка карт памяти: MMCplus, MS, MS PRO, MMC, SD, xD-Picture Card
Емкость батареи: n/a мАч
Габариты: 45x410x304 мм
Вес: 4.39 кг



10

ОЦЕНКА

цена: 79 000 руб.

ASUS G74Sx

Ноутбук ASUS G74Sx выглядит агрессивно и брутально, давая понять, что это именно геймерский лаптоп. Видно это даже по большой радиаторной решетке на тыльной стороне ноута. Большой дисплей 17.3 дюйма оснащен LED-подсветкой, а графический адаптер имеет 3 Гбайт памяти стандарта GDDR5. Поэтому комплектные очки от NVIDIA придутся как нельзя кстати для наслаждения 3D-кино и объемными играми.

По традиции производительные и дорогие ноутбуки оснащаются парой хардов, в нашем случае суммарный объем составляет 1.25 Тбайт. Рядом с кнопкой питания приютилась клавиша с логотипом RoG (Republic of Gamers), которая за считанные секунды запускает облегченную ОС. Она уже позволяет бороздить просторы Сети и даже общаться по Skype. Дизайн и эргономика на высоте, как всегда бывает у ASUS, поэтому стоит присмотреться к этой модели.

info

Дисплей: 17.3", LED-подсветка
Процессор: Intel Core i7-2630QM, 2 ГГц
ОЗУ: 16 Гбайт, DDR3-1333
Жесткий диск: 1.25 Тбайт (750+500 Гбайт)
Оптический привод: Blu-Ray/DVD
Графический адаптер: NVIDIA GeForce GTX 560M, 3072 Мбайт
Сетевые адаптеры: IEEE 802.11b/g/n, Gigabit Ethernet, Bluetooth 3.0
Дополнительно: 3D-очки
Интерфейсы: HDMI, 3x USB2.0, 1x USB 3.0
Поддержка карт памяти: MS, MMC, SDXC
Емкость батареи: 5200 мАч
Габариты: 62x420x325 мм
Вес: 4.28 кг



8

ОЦЕНКА

цена: 60 000 руб.

HP ENVY 17-1120ER

Ноутбуки от Hewlett-Packard давно и прочно закрепились на рынке мобильных компьютеров. Недаром их любят поклонники надежности и качества. Достаточно спокойный дизайн, выдержанный в общем стиле линейки, не смутит даже делового человека, но при этом позволит поиграть в любимые игры после деловых переговоров. Современная видеокарта и процессор предыдущего поколения вполне сносно работают вместе, но не стоит ожидать игрового FPS при максимальных настройках графики.

Пара жестких дисков суммарным объемом 1 Тбайт порадуют владельцев больших коллекций фильмов и музыки. Приятно, что в комплект поставки входят затворные очки для просмотра 3D, но надо заметить, что работают они от плоской батарейки формата CR2032. С одной стороны, это довольно удобно, потому что избавляет от проводов, но с другой, батарейка – не аккумулятор, а носить с собой запас элементов питания не всегда представляется возможным.

info

Дисплей: 17.3"
Процессор: Intel Core i7-720QM, 1.6 ГГц
ОЗУ: 6 Гбайт, DDR3-1333
Жесткий диск: 1 Тбайт (500+500 Гбайт)
Оптический привод: Blu-Ray/DVD
Графический адаптер: ATI Mobility Radeon HD 5850, 1024 Мб
Сетевые адаптеры: IEEE 802.11a/b/g, Gigabit Ethernet, Bluetooth 2.0
Дополнительно: 3D-очки
Интерфейсы: VGA, HDMI, miniDP, 3x USB2.0, 1x USB 3.0, комбинированный eSATA/USB
Поддержка карт памяти: MS, MS PRO, MMC, SD, xD-Picture Card
Емкость батареи: n/a
Габариты: 39x416x275 мм
Вес: 3.4 кг



7

ОЦЕНКА

цена: 45 000 руб.

HP PAVILION DV7-5000ER

Второй экземпляр от HP наделен схожими с первой моделью качествами: строгий дизайн и немаркая внешность. Как и предыдущая модель, эта ориентирована больше на обычных пользователей или деловых людей – об этом свидетельствует и невысокая производительность в игровых приложениях. Надо сказать, что и в обычном офисном режиме ноутбук не отличился высокими показателями и занял нижнюю строчку по результатам тестов. Модель, попавшая в наши руки, оснащена всего 4 гигабайтами ОЗУ, что для работы в среде Windows 7 скорее минимальный уровень, нежели норма. Кроме того, на борту мы не нашли современного USB 3.0, который становится все более популярен у производителей периферии. Как и у прошлой модели, тачпад оказался слишком гладким – со временем вспотевшим пальцем становится возить все трудней и трудней.

info

Дисплей: 17.3"
Процессор: Intel Core i7-2630QM, 2 ГГц
ОЗУ: 4 Гбайт, DDR3-1333
Жесткий диск: 750 Гбайт
Оптический привод: DVD
Графический адаптер: ATI Mobility Radeon HD 6570, 1024 Мбайт
Сетевые адаптеры: IEEE 802.11b/g/n, Gigabit Ethernet, Bluetooth 2.1+EDR
Дополнительно: —
Интерфейсы: VGA, HDMI, 4x USB2.0, комбинированный eSATA/USB
Поддержка карт памяти: MS, MS PRO, SD, xD-Picture Card
Емкость батареи: n/a
Габариты: 37x415x274 мм
Вес: 3.1 кг



9

ОЦЕНКА

цена: 52 000 руб.

MSI GT680R

MSI уже давно и серьезно конкурирует на рынке обычных ноутбуков, но игровые модели у нее тоже получают вполне достойными. За полсотни можно получить компактный геймерский ноутбук. И пусть вас не смущает диагональ в 15.6 дюймов, зато он легко поместится в небольшую сумку или рюкзак. Правда, надо рассчитать место и для большого сетевого адаптера, габариты которого нас неприятно удивили. Девайс оснащен качественной акустикой Dynaudio с компактным сабвуфером, на случай, если хочется посмотреть фильм компанией. В остальных случаях комфортнее и удобнее пользоваться качественными наушниками.

Очень порадовал дизайн устройства – есть подсветка по бокам, что невольно притягивает взгляды окружающих к такому чуду. Выделены кнопки под активацию режимов турбо и эко, для большей производительности и длительной работы соответственно. Ноутбук продемонстрировал очень достойные результаты во всех тестах, особенно если учесть его компактные размеры.

info

Дисплей: 15.6"
Процессор: Intel Core i7-2630QM, 2 ГГц
ОЗУ: 8 Гбайт, DDR3-1333
Жесткий диск: 1 Тбайт
Оптический привод: Blu-Ray/DVD
Графический адаптер: NVIDIA GeForce GTX 460M, 1536 Мбайт
Сетевые адаптеры: IEEE 802.11b/g/n, Gigabit Ethernet, Bluetooth 2.1+EDR
Дополнительно: биометрический сенсор
Интерфейсы: HDMI, VGA, 2x USB2.0, 2x USB 3.0, eSATA
Поддержка карт памяти: MS, MS PRO, MMC, SDHC, xD-Picture Card
Емкость батареи: n/a
Габариты: 55x396x269 мм
Вес: 3.5 кг



ЛУЧШАЯ ПОКУПКА



10

ОЦЕНКА

цена: 65 000 руб.

MSI GT780R

Второй экземпляр от MSI еще более привлекателен, нежели первый. Начнем с того, что у него матовый дисплей 17.3 дюйма и оснащен он светодиодной подсветкой. Производительный процессор Intel Core i7-2630QM в турборежиме работает на частоте до 2.9 ГГц. Хорошая графическая карта с 1.5-гигабайтами памяти обеспечивает достойные FPS во всех приложениях.

Стильный дизайн дополнен возможностью подсвечивать кнопки, причем подсветка работает в нескольких режимах: без подсветки, свечение игровой зоны или свечение всей клавиатуры сразу. Специально для геймеров, которых раздражает сворачивание системы по нажатию кнопки Win, эту клавишу перенесли к правому Ctrl'y. Все современные технологии нашли свое место на плате этого мобильного компьютера: тут и eSATA, и USB 3.0 и пара различных видеовыходов. Приятно, что инженерам удалось сохранить вес устройства на уровне менее 4 кг. Вот только адаптер питания больше напоминает кирпич, как по внешнему виду, так и по весу.

info

Дисплей: 17.3", LED-подсветка
Процессор: Intel Core i7-2630QM, 2 ГГц
ОЗУ: 16 Гбайт, DDR3-1333
Жесткий диск: 1 Тбайт
Оптический привод: DVD (Blu-ray опционально)
Графический адаптер: NVIDIA GeForce GTX 560M, 1536 Мбайт
Сетевые адаптеры: IEEE 802.11b/g/n, Gigabit Ethernet, Bluetooth 3.0+HS
Дополнительно: —
Интерфейсы: HDMI, VGA, 3x USB2.0, 2x USB 3.0, eSATA
Поддержка карт памяти: MS, MS PRO, MMC, SDHC, xD-Picture Card
Емкость батареи: n/a
Габариты: 55x428x288 мм
Вес: 3.9 кг



9

ОЦЕНКА

цена: 75 000 руб.

SONY VAIO UPG-F21Z1R

Ноутбуки Sony – это всегда интересно. Начнем с внешнего вида: асимметрия верхней и нижней частей создает особый шарм и настраивает на игривое настроение. Уже знакомая всем фирменная «островная» клавиатура не просто удобна в эксплуатации, а еще и довольно интересна по содержанию. При нажатии на клавиши она начинает подсвечиваться, а если какое-то время не пользоваться клавиатурой – подсветка гаснет.

В наши руки попал ноутбук с затворными 3D-очками. В очках есть собственный аккумулятор, но, если что, севшие очки можно запитать через двухметровый кабель. Поэтому играть и смотреть фильмы будет довольно комфортно. И пусть графический адаптер уступает конкурентам, зато по качеству исполнения и времени работы от батареи мобильный компьютер от Sony может дать фору многим. Добавим ко всему, что ноутбук довольно заметно начинает шуметь при серьезной графической нагрузке.

info

Дисплей: 16"
Процессор: Intel Core i7-2630QM, 2 ГГц
ОЗУ: 8 Гбайт, DDR3-1333
Жесткий диск: 640 Гбайт
Оптический привод: Blu-Ray/DVD
Графический адаптер: NVIDIA GeForce GT 540M, 1024 Мбайт
Сетевые адаптеры: IEEE 802.11b/g, Gigabit Ethernet, Bluetooth 3.0+HS
Дополнительно: 3D-очки
Интерфейсы: FireWire, HDMI, VGA, 1x USB 2.0, 2x USB 3.0, eSATA
Поддержка карт памяти: MS Duo, MS PRO, SDHC
Емкость батареи: 5000 мАч
Габариты: 45x398x271 мм
Вес: 3.2 кг



9

ОЦЕНКА

цена: 100 000 руб.

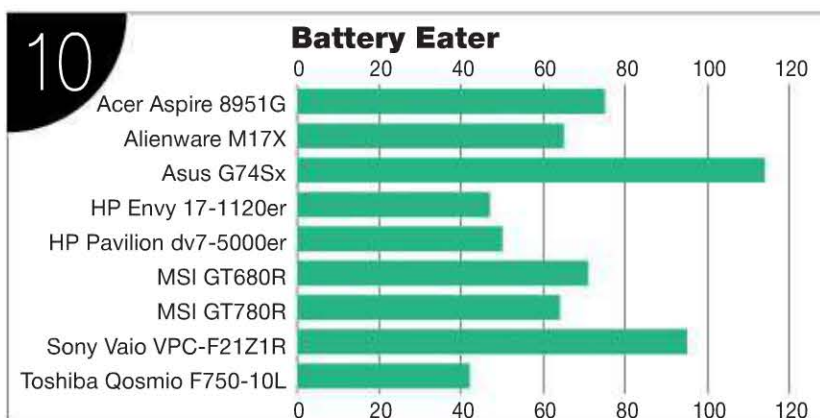
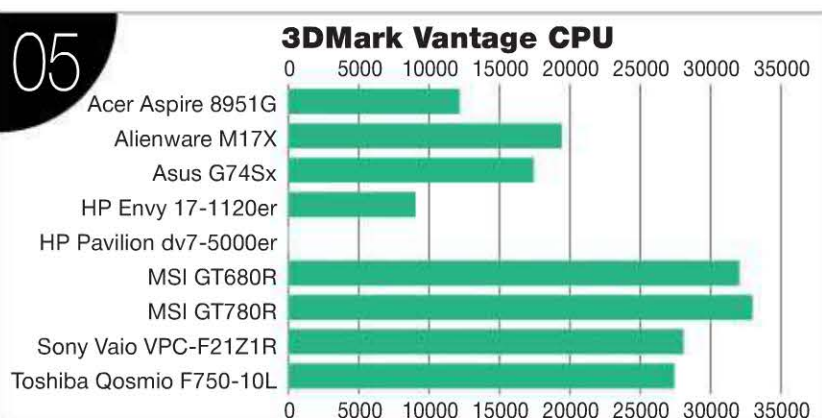
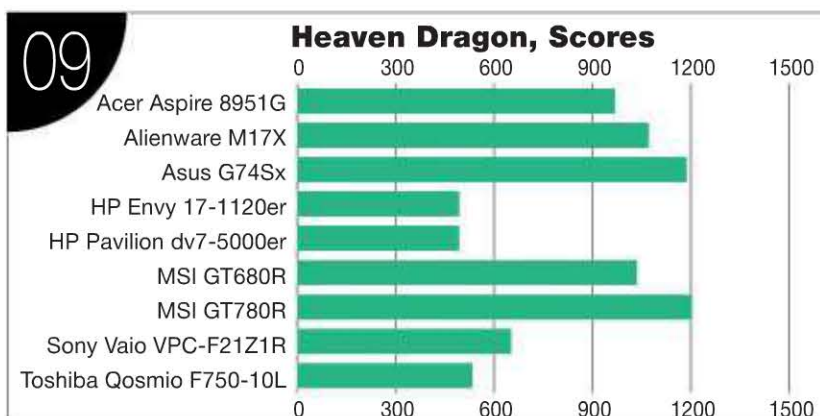
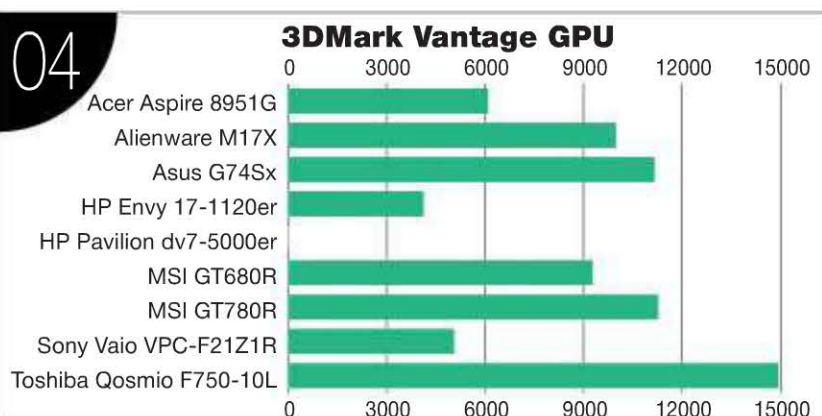
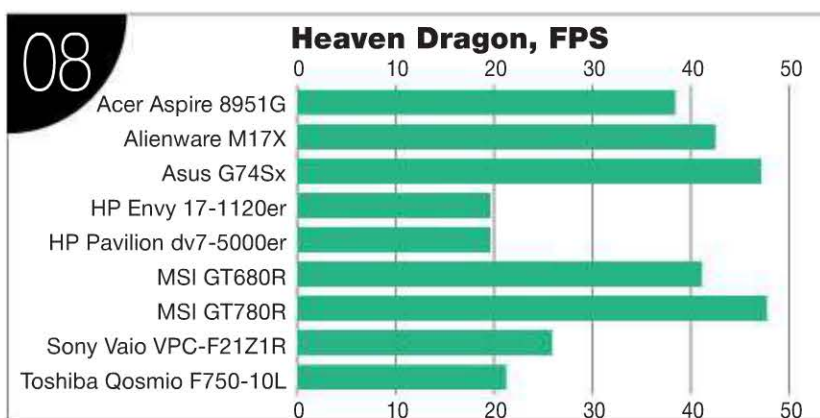
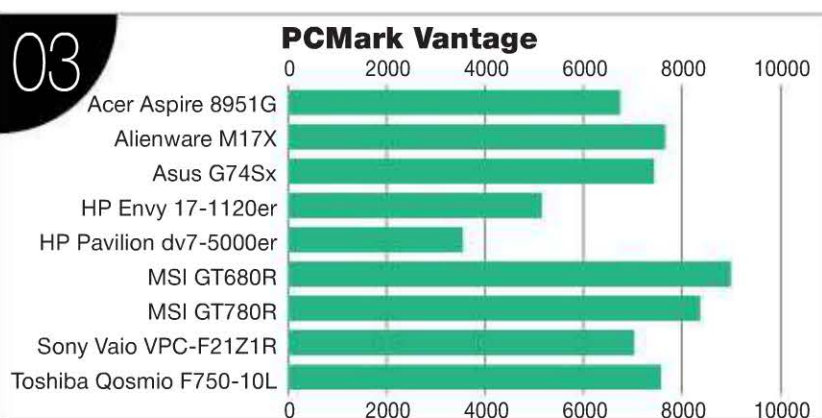
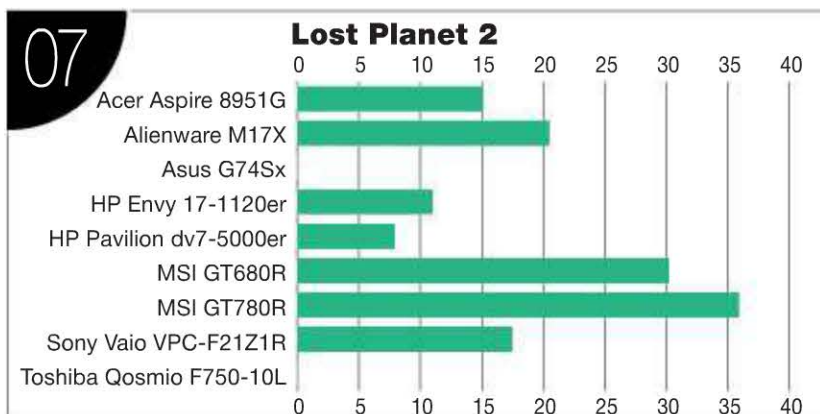
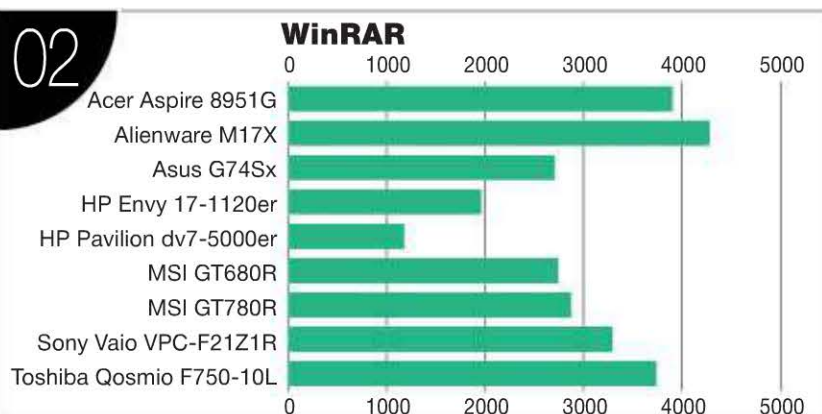
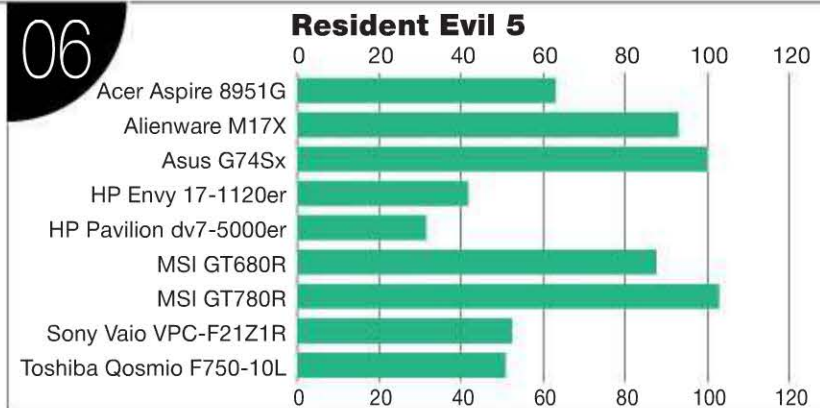
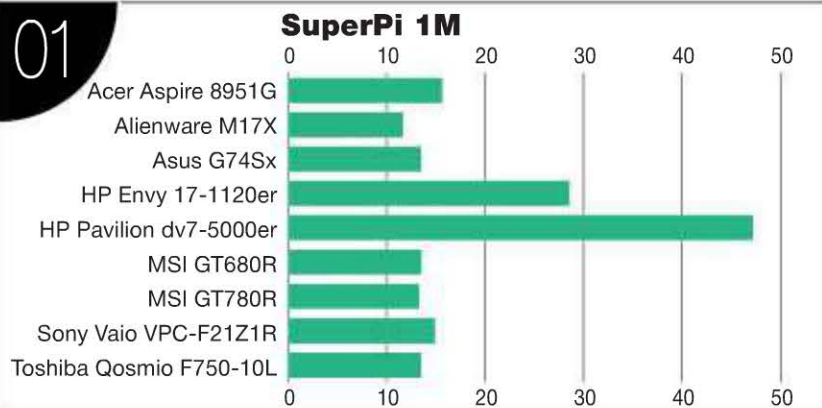
TOSHIBA QOSMIO F750-113

Завершает обзор ноутбуков белый, мы бы даже сказали космический девайс от компании Toshiba. Начнем с того, что это редкий (а на российском рынке – первый) ноутбук, владеющий сакральным навыком «3D без очков». Необычная технология включает в себя веб-камеру, которая отслеживает положение глаз пользователя и корректирует 3D-картинку.

Помните о светлой стороне силы и всяких приятностях, которые достанутся светлым, и вы поймете, почему нам так понравился дизайн этого ноутбука. Чистая клавиатура очень приятна при работе, а в ее верхней части расположены сенсорные «горячие» кнопки. Особо понравилось, что даже при графических бенчмарках система охлаждения оставалась достаточно тихой. Встроенная акустика достаточно хороша, чтобы посмотреть 3D-фильм или отобразить звуковую картину в игре. В плане производительности ноутбук Toshiba Qosmio F750-113 оказался крепким середняком, выдавая вполне комфортный FPS. Наличие USB 3.0 и поддержка Bluetooth версии 3.0 позволяют надеяться на долгий цикл жизни девайса. Приятно порадовало наличие гибридного ТВ-тюнера, который с одинаковым успехом ловит аналоговые и цифровые каналы.

info

Дисплей: 15.6", LED-подсветка
Процессор: Intel Core i7-2630QM, 2 ГГц
ОЗУ: 8 Гбайт, DDR3-1333
Жесткий диск: 640 Гбайт
Оптический привод: Blu-Ray/DVD
Графический адаптер: NVIDIA GeForce GT 540M, 2048 Мбайт
Сетевые адаптеры: IEEE 802.11b/g/n, Gigabit Ethernet, Bluetooth 3.0+HS
Дополнительно: DVB-T и аналоговый ТВ-тюнер
Интерфейсы: HDMI, VGA, 3x USB 2.0, 1x USB 3.0
Поддержка карт памяти: MS, MS PRO, MMC, SDHC, xD-Picture Card
Емкость батареи: —
Габариты: 36x384x263 мм
Вес: 2.9 кг



ВЫВОДЫ

Когда все тесты остались позади, начинаем вспоминать ощущения от работы с каждым ноутбуком. Самым сногшибательным дизайном обладает Alienware M17X, более того, он достаточно производителен, чтобы заменить большинству геймеров десктоп. Поэтому мы награждаем его призом «Выбор редакции». Еще один ноутбук, который приятно удивил нас своей производительностью и дизайном, – MSI GT780R, за что и получает приз «Лучшая покупка». Также заядлым геймерам и почитателям техники от ASUS можем смело рекомендовать ноутбук ASUS G74Sx. Ну а в остальном можете опираться на свои финансы, предпочтения и результаты наших тестов.

01 Практически все ноутбуки демонстрируют схожие результаты

02 Удивительно, но при схожих процессорах, ноутбук от HP опять показал худший результат.

03 Средний результат оказался довольно схожим, хотя явные лидеры заметны.

04 Лучшую производительность графического процессора продемонстрировал «тихоня» от Toshiba.

ческого процессора продемонстрировал «тихоня» от Toshiba.

05 Максимальную производительность процессоров в этом тесте продемонстрировала пара от MSI.

06 У нас выделились 4 лидера, которые смогли переступить границу в 80 fps.

07 Только два ноутбука смогли обеспечить

комфортный уровень fps для игры – больше 25.

08 В этом тесте 5 ноутбуков показали способность к комфортной игре.

09 Общий балл бенчмарка отражает картину зависимости от графического адаптера

10 Всего пара ноутбуков смогли преодолеть полуторачасовой барьер автономности.



Edifier R2600

КОЛОНКИ В СТУДИЮ!



Сколько бы производители ни выпускали новых акустических систем, какие бы они не применяли технологии, всегда найдутся те, кто «за» и те, кто «против». Не существует идеала, который всех бы удовлетворил, но, как известно, к нему надо стремиться. Во многом именно это стремление и мотивирует компании выпускать новую акустику. Такую, как комплект активной стереосистемы Edifier R2600 (или Studio 6).

Комплект акустики Edifier R2600 имеет в арсенале две симметричные колонки. Многие могут не согласиться с тем, что данная схема имеет оптимальное звучание. Дабы немного развеять сомнения, давайте разберемся, какой формат системы лучше вам подойдет. Для начала необходимо понять, нужен ли вам объемный звук и позволяет ли это пространство. Если ответ будет «да», то сомнений нет: вам нужна хорошая многоканальная акустика. Другое дело, когда акустику необходимо разместить в небольшом помещении. В таком случае есть два варианта: 2.0 и 2.1. Акустика формата 2.1 больше подойдет для просмотра кино и большого погружения в игры, так как отдельный сабвуфер способен «прокачать» спецэффекты. Другое дело, если вам необходимо более качественное звучание. В таком случае разумно приобрести акустику формата 2.0.

Стереосистема Edifier R2600 позиционируется как студийная акустика. Классический дизайн – лучший вариант для колонок этой направленности. Благодаря строгой внешности они впишутся в любой интерьер. Правда, чтобы разместить Edifier R2600 на столе, придется хорошенько расчистить место. В то же время размеры АС не позволяют поставить их на пол. Поэтому лучше всего установить Edifier R2600 на специальные стойки. На боковой стенке одной колонки располагаются основные органы управления: регуляторы громкости, а также настройки верхних и нижних частот. Колонки оснащены по одному высокочастотному и низкочастотному динамику с фазоинвертором. В сумме акустика выдает 124 Вт. В коробке помимо самих колонок можно обнаружить пульт ДУ и необходимые кабели. В принципе, этого более чем достаточно. Беспроводная «лентяйка» может менять настройки громкости, выключения звука и выбора входа. Однако регулировки тембров отсутствуют. **СИ**

info

Общая выходная мощность: 124 Вт

Отношение сигнал – шум: 85 дБ

Искажения: 0.05%

Частотный диапазон: 20-20000 Гц

Входная чувствительность:

1000 мВ ± 50 мВ

Входы: 2x стерео – RCA

Пульт ДУ: есть, беспроводной

Размеры: 218x370x292 мм

Дополнительно: электронный кроссовер, отдельные усилители, полностью деревянный корпус

цена: 6 000 руб.

+

отличное качество звучания
удобное управление
небольшие размеры для данного
класса акустических систем

-

отсутствие регулировки тембров
на пульте ДУ

Выводы

Стереосистема Edifier R2600 порадовала нас своим звучанием. Акустика воспроизводит сигнал как есть. Точнее так, как задумывал это исполнитель. Никаких искажений не слышно, все частоты звучат ровно и при этом объемно. На наш взгляд, колонки весьма требовательны к источнику. Если на дешевой интегрированной звуковой карте, например, в играх можно еще прибавить «низов» для спецэффектов или же подкрутить «верха», чтобы лучше слышать голос, то с lossless-музыкой такой фокус не пройдет. Но это проблемы источника.

Единственная придирка к Edifier R2600 – это отсутствие у пульта ДУ настройки нижних и верхних частот. Пожалуй, все. В остальном претензий нет: ни к комплекту поставки, ни к качеству звучания. Данная стереосистема полностью оправдывает вложенные в нее средства.



WEXLER.BOOK T7055

И ЖНЕЦ, И ШВЕЦ, И НА ДУДЕ ИГРЕЦ С ЦВЕТНЫМ СЕНСОРНЫМ ДИСПЛЕЕМ

Технический прогресс предоставляет нам гигантский выбор в решении вопроса о том, чем же заняться по пути на работу, учебу или в длительном путешествии. Портативные электронные устройства позволяют нам слушать музыку, смотреть фотографии и фильмы, а тем, кто предрасположен к более интеллектуальным вещам, еще и читать электронные книги. Вот и WEXLER.BOOK T7055 подойдет «полиглоту», следящему за новинками индустрии.

Сразу после осмотра комплекта поставки начинаешь чувствовать заботу компании о покупателях: помимо всех необходимых проводов и кабелей, а также удобного кожного чехла, надежно защищающего WEXLER.BOOK T7055 от различных факторов внешней среды, вы обнаружите несколько сертификатов на бесплатное скачивание электронных книг в крупных онлайн-магазинах. Пора переходить на цивилизованное отношение к чужой интеллектуальной собственности!

Включив само устройство, вы тоже испытываете только приятные ощущения. Впрочем, как и в процессе дальнейшей



info

Экран: цветной, сенсорный, 7", LED

Встроенная память: 8 Гбайт

Дополнительная память: microSD, до 32 Гб

Форматы текста: ANSI, Unicode, TXT, PDF,

HTML, PDB, EPUB, FB2, DJVU, DOC

Форматы аудио: MP3, WMA, FLAC, AAC, WAV, OGG

Форматы изображений: JPG, BMP, GIF

Форматы видео: WMV, RM, AVI, RMVB, 3GP,

FLV, MP4, DAT, VOB, MPG, MPEG, MKV, MOV

Дополнительно: FM-радио

Габариты: 190x125x11.5 мм

Вес: 315 г

цена: 3 500 руб.

+

Качественный экран

Много функций и поддерживаемых файлов

Низкая стоимость

-

Не обнаружено

Выводы

Очевидно, что электронная книга WEXLER.BOOK T7055 удалась. Большой цветной экран отличается высоким качеством. Устройство обладает множеством функций. Например, встроенным словарем и простенькими играми. Но при этом удобно в использовании, а комплект поставки включает в себя все необходимое и даже больше. Поддержка карт памяти популярного формата microSD также не будет лишней. В общем, владелец WEXLER.BOOK T7055 вряд ли будет скучать в долгой дороге. К его услугам книги, фотографии, видео и FM-радио.

работы. Естественно, первое, на что обращаешь самое пристальное внимание, – это экран. Тем более, когда дисплей цветной и сенсорный, как в WEXLER.BOOK T7055. Смейте вас заверить: с экраном тут все в порядке! Цвета натуральные и яркие, изображение четкое, что особенно важно еще и потому, что помимо текстовых файлов данная «читалка» умеет работать еще и с видео и фотографиями, не говоря о распространенных форматах аудио. Но раз производитель назвал устройство «электронной книгой», то не будем с ним спорить. Тем более что читать с ее помощью действительно удобно – глаза не устают, а неприятные ощущения отсутствуют даже в момент «перелистывания» страниц. К тому же именно TFT-ридеры позволяют читать в помещении с недостаточным освещением. Для большего удобства WEXLER.BOOK T7055 оснащен G-сенсором, позволяющим автоматически менять ориентацию изображения на экране. Как у планшетов и смартфонов.

Восьми гигабайт встроенной памяти должно хватить для хранения всех шедевров мировой литературы, а остальные мультимедийные развлечения можно «складировать» на картах памяти microSD объемом до 32 Гбайт. Управляться со всей библиотекой, как, впрочем, и с самим устройством, вам будет очень просто, благодаря продуманному меню и удобным органам управления. Также отметим наличие встроенного FM-приемника с функцией записи. **СИ**



SPEEDLINK XEOX USB Геймпад

ГЕЙМПАД ДЛЯ ФАНАТОВ XBOX, НО ДЛЯ PC



Как бы ни гордились фанаты игр на ПК все возрастающей мощностью компонентов своих «железных коней», приставки во многом остаются законодателями игровой моды. Это естественно и неудивительно. Ведь специфическая вещь, заточенная под одно действие, всегда будет превосходить универсальную машину в этом компоненте. Подтверждая данный тезис, компания SPEEDLINK выпустила геймпад XEOX, повторяющий дизайн органа управления приставки Xbox 360. Но для пользователей ПК.

Не нам рассказывать читателям журнала «Страна Игр», для чего нужен геймпад. Для того чтобы одержать победу даже в самом горячем виртуальном бою, потребуются два аналога, D-Pad, кнопка Turbo, а также еще 10 удобно расположенных по всему периметру корпуса клавиш. Четыре из них цветные, что придает черному геймпаду весьма привлекательный вид. Надо отметить, что клавиши нажимаются весьма упруго, с небольшой отдачей. Поэтому к ним необходимо привыкнуть.

Создатели приставочного аналога продумали конструкцию своего детища, поэтому вы вряд ли сможете нажать не ту клавишу, которую задумали, а специальное прорезиненное покрытие не дает SPEEDLINK XEOX USB Gamepad выскользнуть из ладоней, в которых он удобно лежит даже после долгих часов игры. К сожалению, еще не придумали такого материала, от которого руки бы не потели. И SPEEDLINK XEOX USB Gamepad не является исключением.

Чтобы не усложнять конструкцию, а также не увеличивать стоимость устройства, производитель решил сделать его проводным, с традиционным интерфейсом USB. Длины шнура вполне хватит, чтобы играть на безопасном для глаз расстоянии. Тут проблем не возникнет. К тому же проводная связь всяко надежнее беспроводной. Еще одним плюсом SPEEDLINK XEOX USB Gamepad, несомненно, является тот момент, что устройство не нуждается в питании от аккумулятора. Поэтому в самый разгар баталий геймпад вас не подведет и не «сядет». Так что такой подход можно только одобрить. Да и цена на SPEEDLINK XEOX USB Gamepad получилась очень привлекательной и аппетитной. Он доступен любому геймеру.

Повторив дизайн приставочного устройства, инженеры SPEEDLINK не прогадали, играть с XEOX'ом удобно и приятно, причем в самые разные жанры. А для того чтобы добавить ощущений, он снабжен виброотдачей – квинтэссенцией эмоций геймера. Данная фишка, несомненно, делает игровой процесс более интересным и насыщенным. **СИ**

info

Номер продукта: SL-6555-SBK-A

Тип: проводной геймпад

Органы управления: 10 кнопок, D-Pad, 2 мини-джойстика

Дополнительно: виброотдача

Интерфейс: USB

Вес: 385 г

цена: 850 руб.

+

Доступная цена

Удобство в использовании

-

За свою цену не обнаружено

выводы

Очевидно, что в SPEEDLINK не стали изобретать велосипед. Игровой манипулятор для «коробки» на протяжении долгого периода времени «оттачивался», эволюционировал и только улучшался. Поэтому не удивительно, что SPEEDLINK XEOX вообрал в себя все самое лучшее от геймпада культовой игровой приставки Microsoft. Много удобных кнопок, чувствительных к нажатию, и приятное покрытие и симпатичный дизайн, а также функция виброотдачи – все это есть в геймпаде SPEEDLINK XEOX USB Gamepad. Если у тебя нет Xbox 360, но есть желание поиграть, скажем, при помощи эмулятора, то без подобного геймпада просто не обойтись.



ЭКСПЕРТ НАШЕГО ДРУЖЕСТВЕННОГО ЖУРНАЛА «ТЗ» СЪЕЗДИЛ НА ПРЕЗЕНТАЦИЮ SAMSUNG И ПРИВЕЗ ВПЕЧАТЛЕНИЯ О ЛИНЕЙКЕ КОМПАНИИ. МЫ ЗАСТАВИЛИ ЕГО ПОДЕЛИТЬСЯ ДОБЫЧЕЙ.



НОУТБУК

Samsung Series 9/13.3 и 15"

Не успели раскошиться на ноутбук 9-й серии в 2011 году? Замечательно, скоро у вас будет возможность получить обновленную «девятку». Снаружи: цельный алюминиевый корпус, толщина 12,9 мм, матовый экран. Внутри: Core i5, твердотельный накопитель. Теперь выбор тонкого премиум-ноутбука будет нелегкой задачей.



ХОЛОДИЛЬНИК

Samsung RFG4289

Обзор устройств Samsung, заявленных на CES 2012, был бы неполон без «умных» бытовых приборов. Смех смехом, но холодильник с модулем Wi-Fi был принят «на ура». Список покупок, отслеживание срока годности товаров и даже выход на Facebook – все это может RFG4289 со встроенным ЖК-дисплеем.



ВИДЕОКАМЕРА

SAMSUNG QF20

Функция Switch Grip II позволяет снимать видео 1080i с помощью QF20 буквально из любого положения: встроенный G-сенсор автоматически переворачивает изображение на дисплее. Плюс: Wi-Fi, возможность интервальной съемки и сенсорный дисплей.



ТЕЛЕВИЗОР

SAMSUNG SUPER OLED 55"

Этот чудо-телевизор просто напичкан инновационными решениями – начиная от самой технологии Super OLED, которая завораживает фантастической естественностью цветопередачи, и заканчивая дальнейшим развитием концепции Smarter Life.



НОУТБУК

SAMSUNG SERIES 5 ULTRA / 13,3 и 14"

Заявил о себе Samsung и в классе ультрабуков. Причем, как обычно, уверенно и бескомпромиссно. Сочетание жесткого диска 500 Гб и SSD объемом 16 Гб снижает время загрузки системы до 20 секунд, выхода из сна – до 2 с.



ТЕЛЕВИЗОРЫ

Samsung LED8000

Одна из звезд CES 2012 – новый флагманский LED-телевизор. Изюминка? Двухъядерный процессор, позволяющий реализовывать настоящую многозадачность. Управление голосом, контроль движений и распознавание лиц – это все о нем. Да, друзья, такой телевизор «ящиком» уже не назовешь...

СТИРАЛЬНАЯ МАШИНА

SAMSUNG WF457



А как вам стиралка, управляемая со смартфона? Вообще представители Samsung очень много говорили о тотальной конвергенции. Мы пока наблюдаем лишь первые осторожные шаги. Что будет, когда настанет полный «Pushing Boundaries» и все барьеры между устройствами рухнут, нам остается только догадываться.



ФОТОКАМЕРА

Samsung WB850F

Еще один флагман – на этот раз среди фотокамер со встроенным модулем Wi-Fi. Ничего сверхъестественного в этом, казалось бы, нет, но учитывая, что линейка фото/видеокамер Samsung состоит уже из 5 Wi-Fi-моделей, можно сказать, что тренд налицо. Чем еще может похвастаться WB850F? – Зумом 21x, матрицей BSI CMOS 16 Мп, GPS, компасом и AMOLED-дисплеем 3".

COSPLAYMANIA

КРАСИВЫЕ ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ КОСПЛЕЕРЫ. GOTTA CATCH 'EM ALL!

SOUL CALIBUR 4

ЭМИ СОРЕЛ

Косплеер: Black Cat

Любимые игры: Soul Calibur, Valkyria
Chronicles, Skyrim

Кем сделан костюм: Black Cat и Eritrin

Фотограф: Антон Тимофеев





CASTLEANIA: LAMENT OF INNOCENCE

Фотограф: JustMoolti

УОЛТЕР БЕРНХАРД

Косплеер: Павел Оленев (Desler)

Любимые игры: «Ведьмак», The Elder Scrolls, Arcanum

Кем сделан костюм: самостоятельно



KINGDOM HEARTS BIRTH BY SLEEP

Фотограф: Александр Gundamer

слева

ТЕРРА

Косплеер: Gin

Любимые игры: Metal Gear Solid, Final Fantasy IX, Chrono Cross

Кем сделан костюм: самостоятельно

справа

АКВА

Косплеер: Nia

Любимые игры: American McGee's Alice, Crash Bandicoot, Perfect World

Кем сделан костюм: самостоятельно



FINAL FANTASY XIII

ЛАЙТНИНГ

Косплеер: Nek

Любимые игры: Final Fantasy, Devil May Cry

Кем сделан костюм:

самостоятельно

Фотограф: Максим Чеченев



Релизы

ВО ЧТО ИГРАТЬ
С МАРТА ПО АПРЕЛЬ

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ

Аватарка под названием игры означает: именно этот редактор «СИ» ждет игру с нетерпением. Чем больше аватарок – тем выше рейтинг ожидаемости!

МАРТ

1

ЧЕТВЕРГ

Total War: Shogun 2 –
Fall of the Samurai



Windows



МАРТ

2

ПЯТНИЦА

Ridge Racer Unbounded



Windows, PS3, Xbox 360



SSX



PS3, Xbox 360

МАРТ

8

ЧЕТВЕРГ

Metal Gear Solid:
Snake Eater 3D



3DS



МАРТ

9

ПЯТНИЦА

Mass Effect 3



Windows, PS3, Xbox 360



XCOM



Windows, Xbox 360



Street Fighter X Tekken



Windows, PS3, Xbox 360, PSV



МАРТ

16

ПЯТНИЦА

Kid Icarus: Uprising



3DS



Rayman Origins



3DS

Sniper: Ghost Warrior 2

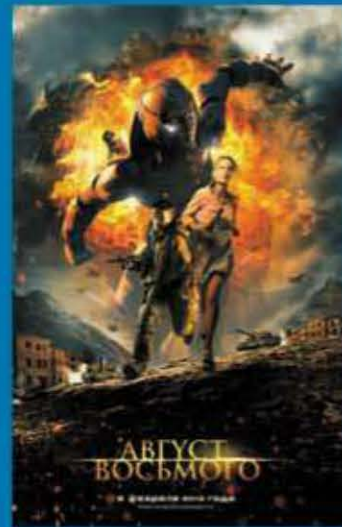


Windows, PS3, Xbox 360



АВГУСТ. ВОСЬМОГО
В КИНО С 21 ФЕВРАЛЯ

Приключенческий экшн, в котором захватывающая история, основанная на реальных событиях, сопровождается беспрецедентными по масштабу съемками, уникальной компьютерной графикой и удивительными спецэффектами. Сюжет картины разворачивается вокруг молодой москвички Ксении (Светлана Иванова), которая после развода с мужем (Егор Бероев) вновь пытается построить свою личную жизнь и обрести долгожданное семейное счастье. Ксения принимает приглашение своего нового возлюбленного Егора (Александр Олешко) провести несколько дней в Сочи, а семилетнего сына Артема отправляет отдохнуть на Кавказ к отцу мальчика. Вскоре она узнает о начале военной операции, которая начинается буквально в том самом месте, где находится маленький Артем. Практически не веря в реальность происходящего, Ксения отправляется в «горячую точку», чтобы спасти сына.



Yakuza: Dead Souls



PS3



МАРТ

23

ПЯТНИЦА

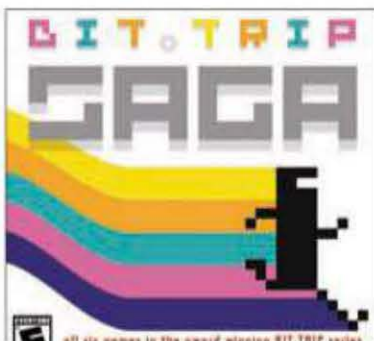
Armored Core V



PS3, Xbox 360



Bit.Trip Saga



Wii, 3DS



Ninja Gaiden 3



PS3, Xbox 360

Resident Evil:
Operation Raccoon City



Windows, PS3, Xbox 360



Tropico 4: Modern Times



Windows, Xbox 360



МАРТ

30

ПЯТНИЦА

Rhythm Thief &
the Emperor's Treasure



3DS



АПРЕЛЯ

3

ВТОРНИК

Devil May Cry HD Collection



PS3, Xbox 360



ЗАНУДНЫЙ FAQ

С АРТЁМОМ ШОРОХОВЫМ

? Помнится, Naughty Dog еще до Нового года собирались улучшить прицеливание в Uncharted 3 при помощи патча. У меня все патчи установлены [от них, в общем, и отказаться-то нельзя], а разницы я не вижу. Что я делаю не так?

27 ноября прошлого действительно был выпущен патч 1.02 и он действительно затронул прицеливание, но не улучшил, как можно подумать, а предоставил дополнительный вариант на выбор, активировать который можно по желанию – вручную. Во вкладке «Параметры» (в главном меню или когда игра стоит на паузе) нужно зайти в раздел «Камера» и включить так называемый «Альтернативный режим прицеливания», который разработчики добавили по результату многочисленных жалоб фанатов игры. Данный вариант наиболее близок к схеме прицеливания, знакомой по Uncharted 2. Имейте в виду, что эта настройка доступна только для режима одиночного прохождения и не затрагивает мультиплеер.

? Слышал есть какой-то фильм по мотивам Resident Evil 4. Так ли это? Его можно где-то купить?

Не совсем так. То есть, фильм-то есть – полторачасовая полнометражка Biohazard 4: Incubate. Однако это не кино в привычном понимании, не экранизация с живыми актерами и не CG-мультфильм. Incubate – официальная компиляция игровых сцен оригинальной игры, смонтированная в единый фильм силами самой Capcom и выпущенная небольшим тиражом на DVD на территории Японии. Язык озвучения сохранен английский, субтитры – японские. К DVD прилагалась небольшая книжка, раскры-



вающая некоторые подробности и детали предыстории. В самом же фильме на монтаже пришлось пожертвовать рядом сцен, присутствовавших в оригинальной игре. Купить Biohazard 4: Incubate не просто – товар это не новый и не самый распространенный, к тому же никогда не был выпущен за пределы Японии. Однако можете попытаться счастья на онлайн-аукционах.

? В преддверии выхода Mass Effect 3 решил перепройти две первые части. подготвить, так сказать, сейв с «правильным» Шепардом. И вдруг задумался: на чем лучше играть – на Xbox, PS3 или на компьютере?

PS3-версия отпадает из-за отсутствия первой части и невозможности гибко настроить стартовые позиции (всего несколько весьма общих вариантов на выбор), да и лично поучаствовать в событиях первой части наверняка захочется лично. Остаются Xbox 360 и ПК. Компьютерный вариант первой части немного лучше выглядит (на максимальных настройках) и вдобавок несколько переработан – и это вопрос личного вкуса, какая из версий вам нравится больше. Впрочем, определяющим фактором наверняка окажется то, для какой платформы вы намерены приобрести Mass Effect 3.

? У меня приставка Xbox 360 еще «оригинального» образца. В случае перехода на новую версию [модную черную], смогу ли я перебросить все свои сохраненные данные на новую консоль?

Сможете. Но ввиду несовместимости жестких дисков «старого» и «нового» образцов, делать это придется вручную – при помощи HDD-посредника, на который пред-



стоит переместить все цифровое содержимое старой консоли, чтобы затем переместить на новую. Подробную инструкцию вы можете найти на официальном сайте www.xbox.com. Другой вариант: просто позвонить в техподдержку российского игрового отделения Microsoft.

Вопросы, которые вас волнуют. Задавайте!

Письмами
strana@gameland.ru.

Твитами
[@stranaigr](https://twitter.com/stranaigr).

SMS'ками
8-926-878-24-59.

Отвечаем с удовольствием!



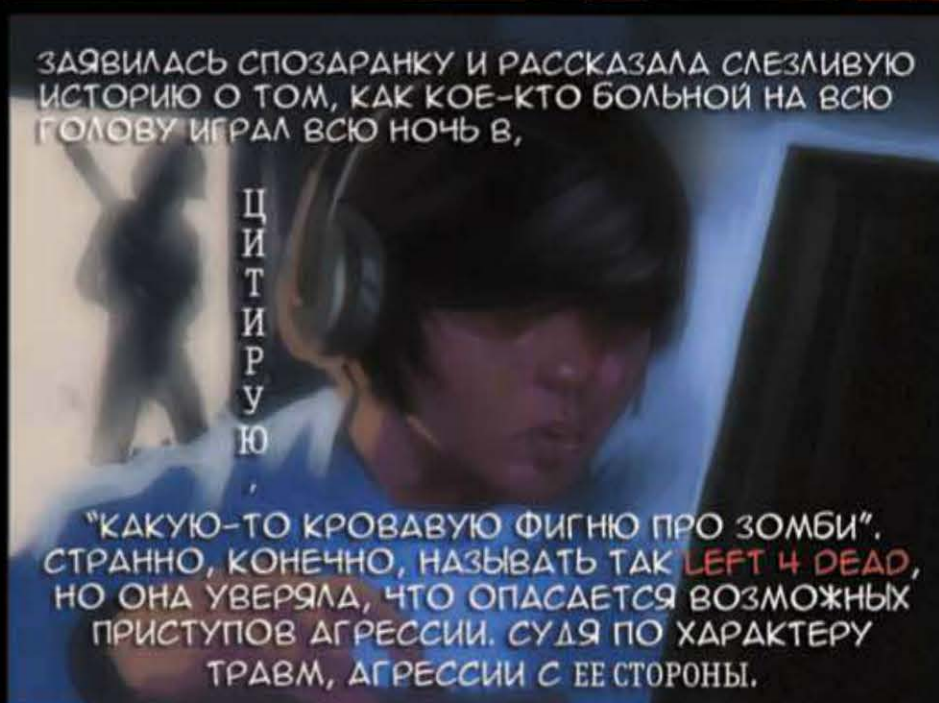


ВЫ УМРЕТЕ,
ЕСЛИ НЕ ЗАВЯЖЕТЕ
С ВИДЕОИГРАМИ.



ЧТО? ГДЕ Я ВОООБЩЕ?
ОТВЯЖИТЕ МЕНЯ!

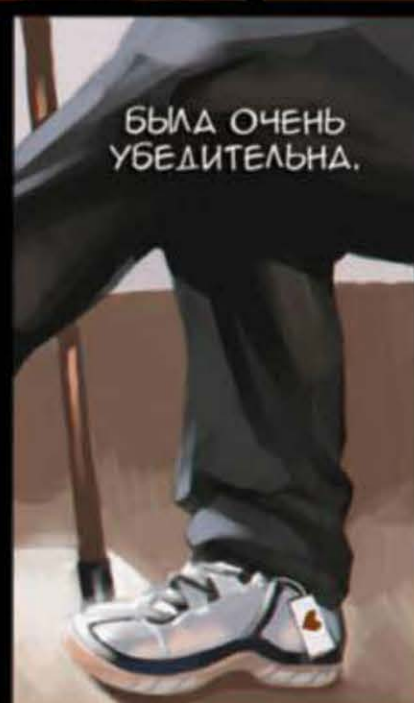
СЮДА ВАС УПЕКЛА ПОДРУГА ЖИЗНИ.



ЗАЯВИЛАСЬ СПОЗДРАНКУ И РАССКАЗАЛА СЛЕЗЛИВУЮ
ИСТОРИЮ О ТОМ, КАК КОЕ-ТО БОЛЬНОЙ НА ВСЮ
ГОЛОВУ ИГРАЛ ВСЮ НОЧЬ В,

ЦИТИРУЮ

"КАКУЮ-ТО КРОВАВУЮ ФИГНЮ ПРО ЗОМБИ".
СТРАННО, КОНЕЧНО, НАЗЫВАТЬ ТАК **LEFT 4 DEAD**,
НО ОНА УВЕРЯЛА, ЧТО ОПАСАЕТСЯ ВОЗМОЖНЫХ
ПРИСТУПОВ АГРЕССИИ. СУДЯ ПО ХАРАКТЕРУ
ТРАВМ, АГРЕССИИ С ЕЕ СТОРОНЫ.



БЫЛА ОЧЕНЬ
УБЕДИТЕЛЬНА.

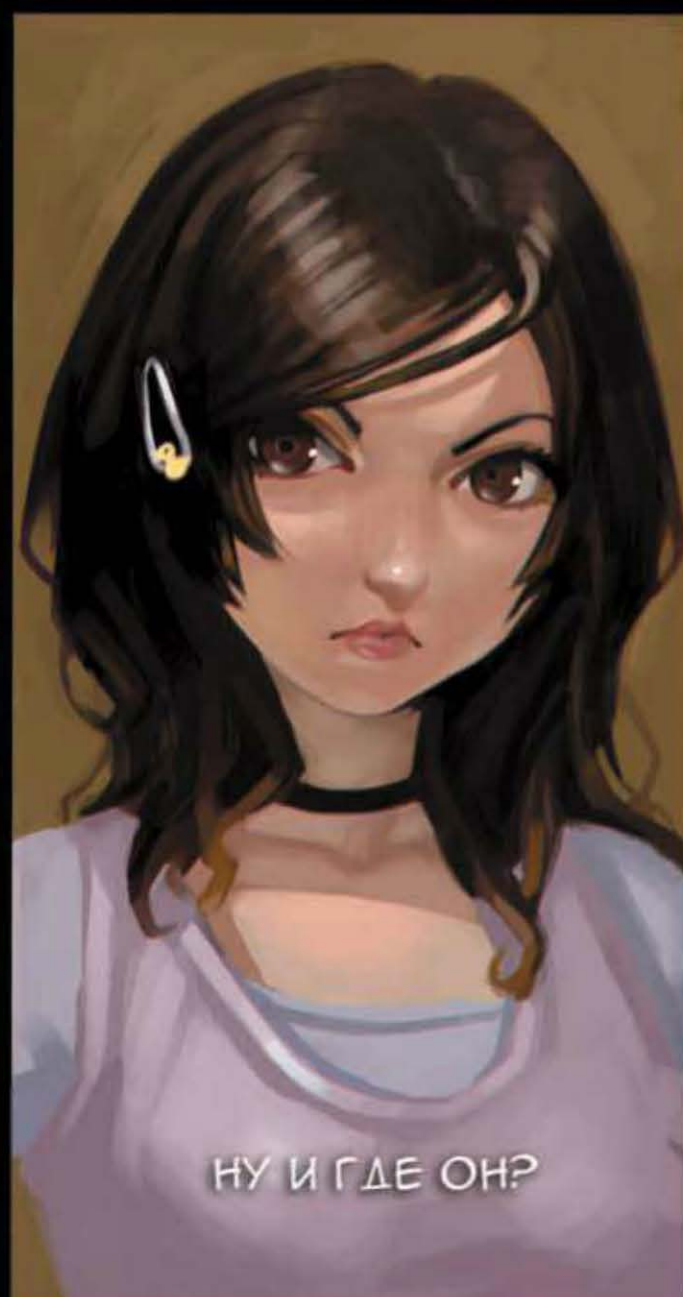


НО ЕСТЬ И ХОРОШАЯ
НОВОСТЬ.

ВСЕ ВРУТ. ПОПРОБУЙТЕ,
ВДРУГ ПОЛУЧИТСЯ БЫТЬ
НЕ МЕНЕЕ УБЕДИТЕЛЬНЫМ?



ПОЗЖЕ...



НУ И ГДЕ ОН?



ЛЮБОВЬ К ВИДЕОИГРАМ,
ЮНАЯ ЛЕДИ, НЕ ЗАБОЛЕВАНИЕ,
И ДУМАТЬ, ЧТО ОНА ВЕДЕТ
К НАСИЛИЮ - ГЛУПО.

ПЕРЕДАЙТЕ ЕМУ СПАСИБО
И СООБЩИТЕ,
ЕСЛИ ВАМ НЕ СЛОЖНО, ЧТО ЗА
ЗАРЯДКОЙ Я ЗАЕДУ ВЕЧЕРОМ.

Елена Фишер

UNCHARTED

Елена. Именно ее голос, ее камера, ее работа для телепрограммы «Непознанное» встречают нас в самом начале приключения, дают этому приключению имя. И уже тогда она пытается все сделать по-своему. В этом вся Елена – она не декорация, не приз, не принцесса в дальнем замке. Наоборот – деятельная, целеустремленная, цельная героиня. Журналистка-документалист, пролезшая на ТВ через реалити-шоу о выживании, изо всех сил старается не упустить из рук перспективную тему. Все умеет, все знает, всего добьется. Ее оптимизмом заражаешься. Умна, но вспыльчива, по натуре спорщица и остра на язык, но главное – она развивается как персонаж. Лучшие слова о Елене звучат голосом самой Елены, голосом Эмили Роуз: «В первой игре она куда моложе, наивнее, смотрит на мир доверчивыми глазами. Однако во второй она уже много чего повидала – жизнь закалила ее, заставила повзрослеть. Теперь она, бывает, колеблется, в ее душе прорезался цинизм». Вдобавок – в сиквеле Елена неожиданно стала одной из вершин любовного треугольника, в некотором смысле она склоняет игрока к светлой стороне. Может, поэтому вдруг проявилась страсть к перемене нарядов? Женщины. Они такие... правдоподобные. **СИ**



Увы, это не коллекционная скульптура, а «всего лишь» компьютерная 3D-модель нашей любимицы в исполнении Ханно Хэгедорна, 3D-художника на службе Naughty Dog.

ЭВОЛЮЦИЯ ЕЛЕНЫ ФИШЕР:



А ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ ЧТО...

Цитируем «Страну Игр» 2007-го: «По изначальной задумке авторов, Елена – коротко стриженная брюнетка с совершенно другими чертами лица. Именно этот образ был передан в работу 3D-моделлерам и аниматорам, именно его использовали при создании видеороликов и даже больше – именно эта, непривычная Елена красуется на одном из рекламных постеров игры, который впоследствии так и не увидел свет». О причинах студия рассказала с неохотой (сначала ситуацию полшутя прокомментировали в Sony: «Просто разработчикам она больше понравилась блондинкой»): оказалось, во всем виноваты припозднившиеся шейдеры, которые – вот незадача! – куда лучше работали со светлыми волосами. Зачем нужно было менять нашей любимице лицо – все еще загадка. Но мы не в обиде!

– Умеешь пользоваться пистолетом?
– Ну... да. Это ведь как камера: просто наводишь и щелкаешь, да?
– Умница.



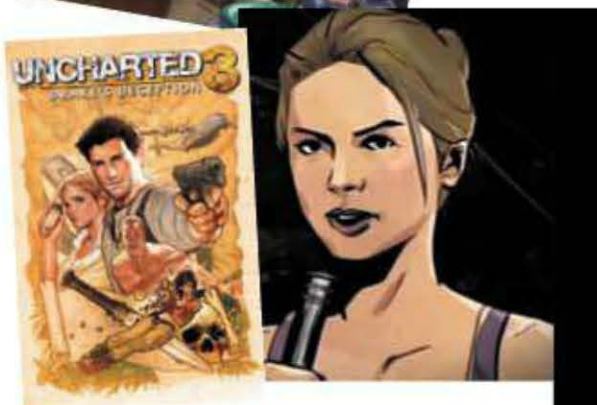
Такой открыткой поздравили фанатов с Новым годом создатели Uncharted. А заодно и напомнили об анонсе своей новой игры, «Одни из нас».

Внимательно присмотритесь к этому старому-престарому эскизу – на нем, как ни странно, именно Елена. Длинноволосая. Брюнетка. В красном. Кто сказал «Хлоя Фрейзер»?

«Эмили в образе». Фото со съемочной площадки Uncharted: Drake's Fortune.

А ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ ЧТО...

Загибаем пальцы: помимо, собственно, игровой трилогии, Елена фигурировала в вирусной reality-игре Uncharted: Drake's Trail, мелькнула в четырехсерийном видеокомиксе Uncharted: Eye of Indra (ныне выпущенном на blu-ray) и удостоилась кисти знаменитого художника Адама Хьюза на обложке первого выпуска комикса от DC.



А ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО?..

Знакомьтесь, наконец: Елена Фишер во плоти. Ее зовут Эмили Роуз, в прошлом месяце ей исполнился тридцать один, она ведущая актриса сериала «Тайны Хейвена» на SyFu, но все еще более известна по роли в Uncharted, где воплотила нашу любимицу голосом и актерской игрой в черном трико с забавными «лампочками».

ПРЕДЛОЖЕНИЕ МЕСЯЦА ОТ **ФизКуль**

Сеть фитнес-клубов

с **25 ФЕВРАЛЯ** по **25 МАРТА**

ВСЕ ДЕРЖАТЕЛИ «МУЖСКОЙ КАРТЫ»
ПОЛУЧАТ АБОНЕМЕНТЫ В
ФИТНЕС-КЛУБ *

* подробности на сайте
www.mancard.ru



Оформить дебетовую или кредитную «Мужскую карту»
можно на сайте www.alfabank.ru или позвонив
по телефонам:
(495) 229-2222 в Москве
8-800-333-2-333 в регионах России (звонок бесплатный)

MAXIM
МУЖСКОЙ ЖУРНАЛ С ИМЕНЕМ



Альфа-Банк

(game)land